創刊一周年記念 特大号

コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和61年1月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻1号通巻14号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

新春特別付録・BEEPカレンダー198

1月号

特別定価 390円

★特集Ⅰ★

ま、ファミコンなワケだ!!

ツインビー/マッハライダー
マクロス/エグゼド・エグゼス
スターラスターほか

★特集Ⅱ★

名作ロールプレイング

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

点とり虫には、かなわない。

私が噂の点とり虫だ。

ハル研究所のひみつの調査で、ジョイボールに住みついていることが明らかになった、ウワサの点とり虫。いま、全国のゲーム仲間に異常発生中だ。肉眼では見えないが、ゲームになるとジョイボールから人に飛び移り、みるみるパワーを与えてしまう不思議な虫だ。むかうところ敵ナシの点とり虫、ココロの中にいるタイクツ虫を退治して、かならず君を興奮の世界へ引きこんでくれるぞ。ところで、点とり虫は、どうしてこんなに強いのか。それは、こうだ。❶ジョイボールの連射、連射でゲームは、アッと高得点。自分でもおどろくほどだ。❷操作らくらく動きは俊敏。ゲームのテクがあがる。もう、タイクツ虫が逃げまわる。スゴ腕になる。❸次々とゲーム仲間をふやしてゆく。点とり虫には、人を引き寄せる力があるのだ。毎日がユカイになるぞ。点とり虫は、ホントいつだって、キミの味方なのだ!!ジョイボールを手にして、点とり虫を早く呼びよせよう。ゲームが、いままでよりますます面白くなるぞ。もっと強くなりたいキミ!これから強くなるんだ、と決めているキミ!!点とり虫が応援するジョイボールしかないぞ。

点とり虫が2倍になる。

ジョイボールの2人用アダプタが、ついに出た。その名は、《ジョイペア》。これをファミコンにつなぐと、なんと2台のジョイボールで、ゲームが楽しめるのだ。あの点とり虫のパワーも2倍になるというわけ。友だちといっしょに、どんどん興奮してほしい。1500円だから、ふたりで買えばたったの750円づつ、すぐ手に入るからウレシイ。ジョ☞

☞イボール以外のジョイスティックもつなげてゲームができるから、タノシイぞ。このジョイペアがあると、ゲームの楽しみも、ホント2倍だ。キミも《ジョイペア》を使って、仲間と遊ぼう。2人ペアの勝ち抜き戦もいいぞ。もちろん、コントローラはジョイボールがいい。連射、高得点を競そうのだ。

オリンピックにも強い。

ジョイボールに新しい発見があった。あのハイパーオリンピックに使えるコントローラは、ジョイボールだけなのだ。(連射ボタンは中間の位置)エキサイティングな、●100m走●走り幅とび●ヤリ投げ●110mハードルに、ジョイボールを使って次々と新記録が生まれているぞ。点とり虫は、オリンピックだって強かったのだ。

《ジョイボールが使えないソフト》●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険

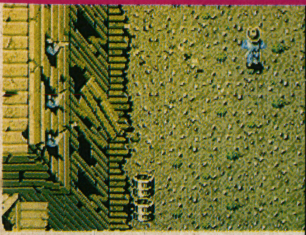
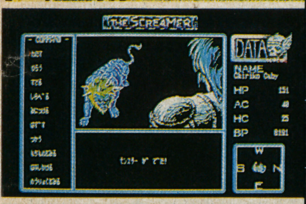
もっとツヨクなりたい。

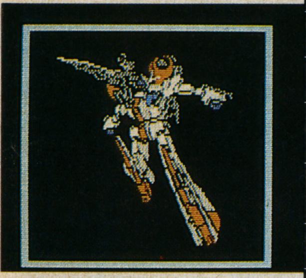
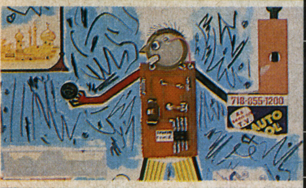
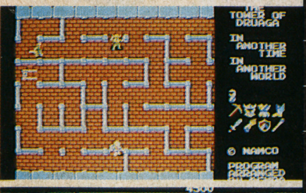
HAL Laboratory
これは、パズル+アドベンチャーゲームの傑作だ！
新発売
エッガーランドミステリー
メインステージ100面、ボーナスステージ10面、スペシャルステージ5面。合計115面のスリルな展開。モンスターの攻撃をクリアするだけでなく、難解なパズルを解かなければキミに笑顔は訪れない。しかも、自分だけのオリジナル画面を作れる、コンストラクション機能も内蔵。「エッガーランドミステリー」は、パズルとアドベンチャーの要素が結合した、傑作。頭脳の極限にまで挑んでくるのだ。誰が最初に勝利をものにするか。諸君の健闘を祈る。
HM-018
■定価／5,600円 ROM
新発売
Joyball
MSX用コントローラ「ジョイボール」
いよいよキミは、得点No.1になる。
ファミコンでその威力を発揮していた「ジョイボール」が、MSXの世界にも、やって来た。1秒間に15発の連射が可能な注目の新兵器の登場だ。連射スイッチをON。あとはボタンを押すだけで毎秒15発の連射ができる凄いマシン。スターフォースも、そしてハイパーオリンピックも、高得点が期待できる。コントロールも、操作レバーがボール状のためラクラク。思い通りの動きができるというもの。バリバリ撃って得点アップ。キミが、No.1になる日は、近い。
HJB-001
■定価／3,980円
またまた出ました！
HALからお騒がせの新作!!
新発売
ゴルフゲームは、ここまでリアルになった。
ホール・イン・ワン
プロフェッショナル
MSX 2用
近日発売
世界のトッププレーヤーと、トーナメントの雰囲気でプレーができたら……。「ホールインワン プロフェッショナル」がこんな夢をついに実現した。プロフェッショナルという名にふさわしい、まさにタフなゲームの登場だ。いままでのゴルフゲーム同様、風向きやホールの状況によってスイングの強弱を変えることができ、そして新たに加わったコンストラクションモードにより、自分だけのオリジナルコースが作れる。コースデザイナーの気分も味わえるのだ。シミュレーションゲームの傑作。どう攻めるか、新しい36ホール（2コース）。
HM-019
■定価 5,800円 ROM
株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
TEL 03-252-5561 FAX03-252-8675
資料ご希望の方は、100円切手同封の上封書にてお申し込み下さい。
■HAL研究所では通信販売も受付けています。
（送料は、お客様のご負担となります。）

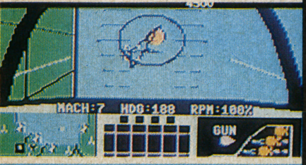
◑表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◑本文デザイン——稲葉一之／勝俣正希／田中正義／(株)イースリープロダクション／クリエイティブスペース01／クリエイティブコンセプト
◑イラスト——浅井真澄／内海朗／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／スージィ甘金／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／星野哲朗／マーチン荻沢／山本護／李良明
◑フォト——杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお

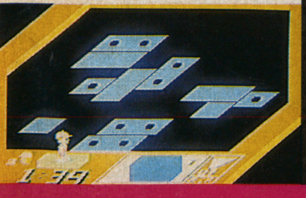
●CP-M, CP-M86, MP-MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会 ●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80, SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR, MAILMERGE, SPELLSTAR, WORDMASTER, CALCSTAR, DATASTAR, SUPERSORT, INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。
その他プログラム名、システム名、CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では"TM"、"Ⓡ"マークは明記していません。
●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。

■日本ソフトバンク





新春特別付録 **Beep 1986カレンダー**

98 **YATATA WARS** by御厨さと美 & MICMACプロ
◆正月休戦
◆ソラリス正月休戦特別ストーリー
初春の惑星に熱き血潮を見た！
◆エンタープライズ正月休戦特別ストーリー
スターボーズ——帝国漫遊記——

118 **BeepLoad** 15パズル〈ファミリーベーシック〉
120 Beeper試写室
122 GAME——トリビアル・パスート
123 クイズ・パニック
125 徹底研究 **ザ・スクリーマー**
130 緊急レポート **ブラスティー**
134 びーぴんぐルーム
140 インフォメーション
142 ゲームデザイン アイデアノート
第1回 プロとアマのちがい 文●米平 申
144 サイファイおじさんのSFのススメ[4] 文●遠藤行一
146 R.P.G.幻想辞典[6]ヒューマノイド・モンスター 文●早川 浩
150 パイナップル通信〈11〉続・アメリカ・コンピュータ事情 文●桃園隆夫
152 次号予告／GAME OVER

153 **SOFT JUNGLE** ソフトジャングル
154 ■ベストヒット21——いまおいしいのはこれだ!!
156 ■おもしろソフト情報局
キャッスル・エクセレント／ハイパースポーツ3／現代大戦略／ぺんぎんくんWARS
ドルアーガの塔／らぷてっく／F-15ストライクイーグル
168 ■ギョッくんのレビューBOX7
170 ■デビューあべにゅう
175 ■テレホビーレビュー
カンフーロード／スタースピーダー／ドロール／エレベーターアクション／ロックンボルト
178 ■テレホビーTopチャート
180 読者プレゼント

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1986
1

14 特集1
ま、ファミコンなワケだ!!
年末年始ソフト発売スケジュール
16 ◆ツインビー コナミ
22 ◆スターラスター ナムコ
25 ◆マッハライダー 任天堂
28 ◆エグゼド・エグゼス トクマソフト
31 ◆ぺんぎんくんWARS(ウォーズ) アスキー
32 ◆スカイデストロイヤー タイトー
34 ◆ダウボーイ コトブキシステムズ
37 ◆パックランド ナムコ
38 ◆マクロス バンダイ
40 ◆ボンバーマン／バイナリーランド ハドソン
41 ◆ロットロット トクマソフト
42 ◆忍者じゃじゃ丸くん ジャレコ
44 ◆スペランカー アイレム販売
46 ◆いっき サン電子
48 ◆ファミコンストラクション・ロードランナー〈最終回〉 by家族電算機
50 テレホビーゲームの歴史

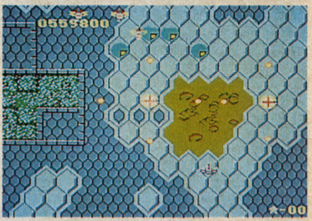
53 特集2
名作ロールプレイングゲーム研究編
ウルティマIII (PC-88、98シリーズ)
ウルティマIV (Apple II)
ウルティマII (PC-88/98、FM-7シリーズ)
ウィザードリー (PC-88/98、FM-7、X1シリーズ)

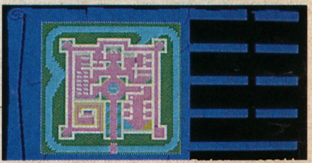
70 ゼビウスの映像化に燃える常光君は、中3のファミコンファンだ

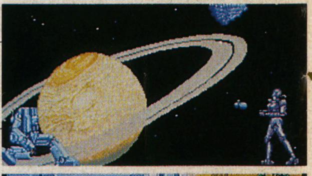
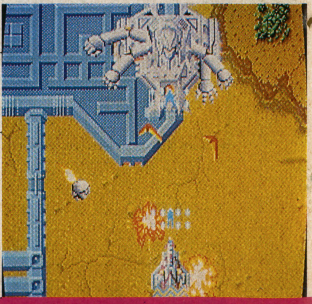
73 TINY ANの悪のシリーズ
帝王バグーの秘密 PC-98シリーズ、88シリーズ、80mkII/SR、60mkIISR/66SR、FM-7シリーズ

82 新・ここが嫌いだシリーズ第1回
わたしはゲームデザイナーが嫌いだ！ 文●松岡 正

85 ビデオゲーム・ラボ
テラクレスタ／チョップリフター／フラッシュギャル／グリーンベレー／ガンスモーク／インディージョーンズ
◆ビデオゲーム人気10



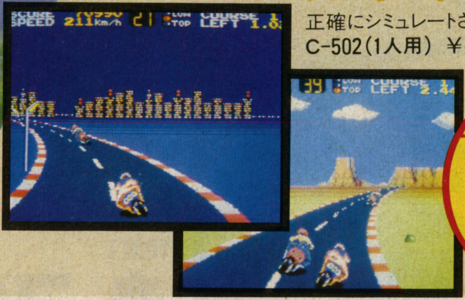


SEGA®

ハング オン

正確にシミュレートされた動きに驚き。
C-502（1人用） ¥4,300



新発売 セガ マイカード マークIII

テレビゲームが進化する。

―セガ マークIIIにオプションをプラスすれば、どんどんゲームがおもしろくなる。―

バイクレースのスリル・迫力を
みごとに再現した「ハング オン」をはじめ、
スポーツ・宇宙戦争などなど、セガの
ゲームバンクはおもしろさ満パイ。
ゲームをグーンとおもしろくする
オプションもせいぞろい。
さあ、君はいくつのゲームを
制覇できるか！

目をみはる グラフィック能力におどろき

コンピュータ テレビゲーム

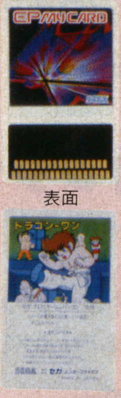
セガ マークIII

¥15,000（本体標準価格 ゲームソフト別売）

※本体標準価格は、ジョイパッド2個、ACアダプター（電源）・TVスイッチボックス・TVケーブルを含むセット価格です。

マークIIIは、既存ソフトすべて使用可能

カードソフトは全部、直接差し込めます。また、キーボードをつなげばパソコンに変身。従来のカートリッジソフトも使用できます。



表面

裏面

ゲームがチェンジできる EPマイカード 新登場。

買ったお店へ持っていくだけで、何度でもちがうゲームに書きかえられる、EPマイカード。書きかえゲームもドーンとそろって、新登場。

近日発売

EPマイカード
ドラゴンーワン ¥5,000

EPマイカード
スタージャッカー ¥5,000

ゲーム書きかえ料：¥1,800（1回）

アッ！ゲームが飛んだ これぞゲームの離れワザ

テレコンパック――― ¥4,000

本体に テレコンパックをプラスすれば、どこででもゲームが飛ばせる。こんなすごいことができるのは、セガマークIIIだけ。

※テレコンパックは、セガマークIIIのみに対応します。

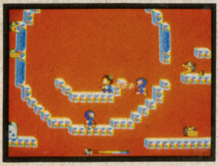
バイクハンドル――― ¥4,000

テレビおえかき――― ¥8,800

セガのテレビゲームにプラスすると、ナント、テレビがハイテクなお絵書き帳に変身。

“セガ マイカード マークIII”シリーズ

テディーボーイ・ブルース

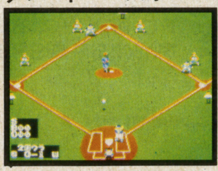


石野陽子ちゃんの曲をバックに、怪物退治に飛び回ろう！
（1～2人用）C-501 ¥4,300

アストロフラッシュ

武器を選択しながら、攻撃できるシューティングゲーム。
（1～2人用）C-503 ¥4,300

グレートベースボール



ペナントレースを制覇するのは、君のチームだ！
（1～2人用）C-505 ¥4,300

グレートサッカー

決死のボール争奪で、負け試合も大逆転。君はサッカーに熱くなる。
（1～2人用）C-504 ¥4,300

“セガ マイカード マークIII”は、“セガ マークIII”のみに使用できます。

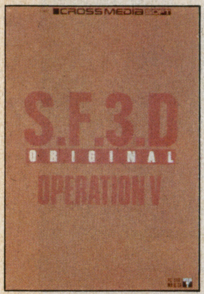
“セガ マイカード”新シリーズ

- チャンピオンシップ ロードランナー ¥4,300 ©ブローダーバンド
- チャンピオン アイスホッケー ¥4,300
- 倉庫番 ¥4,300 ©シンキングラビット
- ハングオンII ¥4,300
- ヒーロー ¥4,300 ©アクティビジョン

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03（743）7435（ダイヤル直通）
H・E事業部

岩崎君のヒミツテクニック
A級スリル、あぁ快感。
ロードファイター編
ヒエ〜〜〜！これはスゴイや。ド迫力だね。そのままでも、かなりのスリルがあるのに、プレイヤーの所だけ紙で見えなくして、目くらロードファイター！冷や汗がタラリ。「このロードファイターは、いろんな応用がきくんだよね。他にも、モニターを逆にして、さかさロードなんてのもあるよ。」ドキドキ体験、シゲキがいっぱい。岩崎クンは心臓が強い人なんだ。
ロードファイター TM
ハイパーオリンピック TM
ハイパースポーツ TM
ハイパーショット TM
近日発売
ツインビー
2人同時プレイ可能！
¥4,900
ファミリーコンピュータ用カセット
ロードファイター ¥4,500
ハイパーオリンピック ¥4,500
ハイパースポーツ ¥4,500
ハイパーショット ¥2,000
Konami SOFT WARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●お問合わせ窓口 TEL 03 262 9110
Konami
CHICAGO(U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON(U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT(W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO(Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA(Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

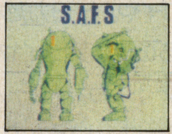


プラモ界、SF界、ビデオ界に、センセーションを巻きおこしたあの「S. F. 3. D」が、シミュレーション・ゲームになった。人気キャラクターの戦闘力を忠実に再現。思考プログラムの採用で、戦略はリアルに。

●12月上旬発売予定
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
●移植中
PC-9801シリーズ、FM-7シリーズ
※すべて　ディスク版　¥6,800

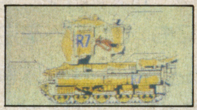
今ならお買求め先着3000名様に限り、オリジナル・キャラクター線画 & ロゴ・ステッカー(8枚つづり)をプレゼント!!

●傭兵軍中隊長のキミは、画面表示された司令部の命令を読み取り作戦を立案。つぎに、兵器ユニット(DOLL HOUSE, SAND STALKER, S A F S)から最適の部隊を組織して、前進せよ。敵のシュトラール軍はNUTROCKER, KRÖTE, GUSTAVを率いてキミを待ち伏せしている。
●敵の戦力・作戦のすべてが不明。万一の場合、司令部にSOS発信。
●「ダメージ・ポイント」が大きくなると、撤退。ユニットを再編成だ。
●面をクリアすると「練度」があがり、攻撃力・防御力もアップ。
●最終面には完全装備の敵本部。これを破壊し、作戦にVをもたらすのだ!



●SAFS

●SAND STALKER


●DOLL HOUSE

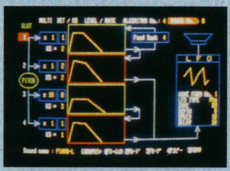
●ボーナス画面では人気キャラクターのすべてを、精密なグラフィックで再現。これが地球傭兵軍の全容だ。

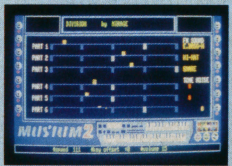
その昔、人類は㊎・㊗に分けられた。いま、「トリビアQ」は人類を6つのジャンルに分類する。プレーヤーの性格を鋭く指摘した恐しくも楽しい問題がドドッと2000問以上。必要解答数をクリアーして次のステージへ進め!
(かわいいタイム・キャラクターがいっぱい。)

●1人でやる自己鍛錬モード、2人でやる熱闘対決モードの2モード。

奇問・難問押し寄せゲーム
(新人類篇)
TRIVIA Q
トリビア

●発売中(一部近日発売)
FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
※すべて　ディスク版　¥6,800

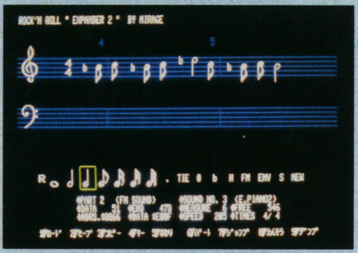

◀●波形とモニター音でFM音源の音色作成、「サウンド・エディター」



▲●インジケータ付の美しい画面で作品を演奏、「グラフィック・プレーヤー」

●FM音源3声、PSG3声の計6声シンクロを実現。日本初の本格的ミュージック・ソフトだ!!

●目と耳で確認しながら音符入力できる「ミュージック・エディター」▼



FM音源対応・音楽のワープロ
MUSIUM 2
ミュージアム2

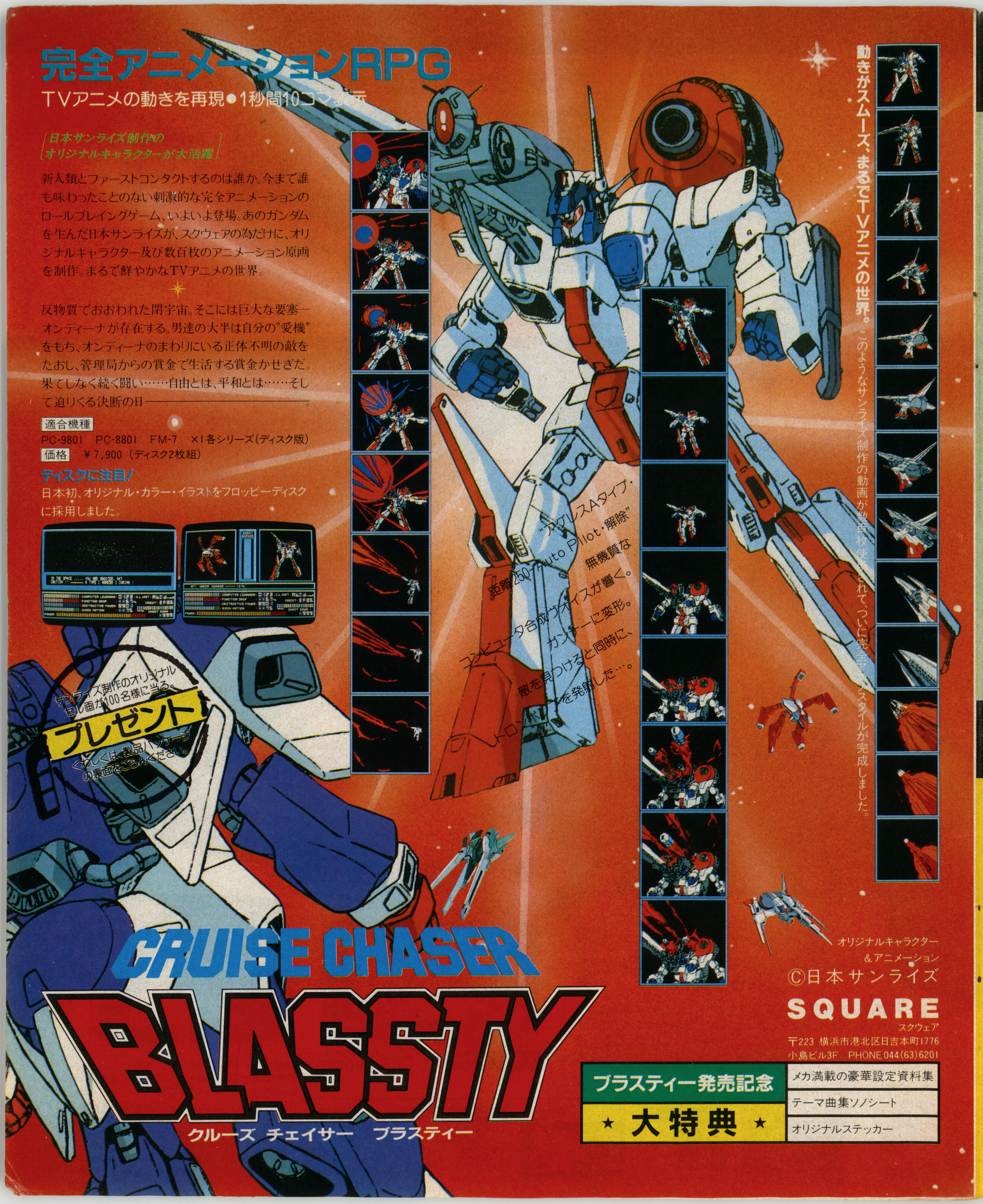
●発売中(一部近日発売)
FM-7/NEW7/77/77AV　5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
※すべて　ディスク版　¥8,800
(FM-77AV/77L2, PC-8801mkIISR以外はFM音源ボードが必要です。)
●カセット版は近日発売予定

通販
商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107　東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BEEP係

募集
販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集!
ビクター音楽産業株式会社　PS制作部まで。☎03(486)9470

●販売　avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社　　●発売　ビクター音楽産業株式会社

※諸般の事情により、発売が遅れることがございます。申し訳ありませんが、ご了承ください。


完全アニメーションRPG
TVアニメの動きを再現●1秒間10コマ表示
日本サンライズ制作の
オリジナルキャラクターが大活躍
新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズが、スクウェアの為だけに、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。
反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞―オンディーナが存在する。男達の大半は自分の"愛機"をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かせぎだ。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは……そして迫りくる決断の日――――――――。
適合機種
PC-9801　PC-8801　FM-7　×1各シリーズ(ディスク版)
価格　¥7,900（ディスク2枚組）
ディスクに注目!
日本初、オリジナル・カラー・イラストをフロッピーディスクに採用しました。
サンライズ制作のオリジナルセル画が100名様に当る。
プレゼント
くわしくは、製品パッケージの裏面をごらんください。
"アグレスAタイプ・Auto Pilot・解除"
無機質な
距離250-
コンピュータ合成ヴォイスが響く。
ガンナーに変形。
敵を見つけると同時に、
トロンボルトを発射した…。
動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。
このようなサンライズ制作の動画が数百枚使用されて、ついに完全アニメスタイルが完成しました。
CRUISE CHASER
BLASSTY
クルーズ　チェイサー　ブラスティー
オリジナルキャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE 044(63)6201
ブラスティー発売記念
★大特典★
メカ満載の豪華設定資料集
テーマ曲集ソノシート
オリジナルステッカー

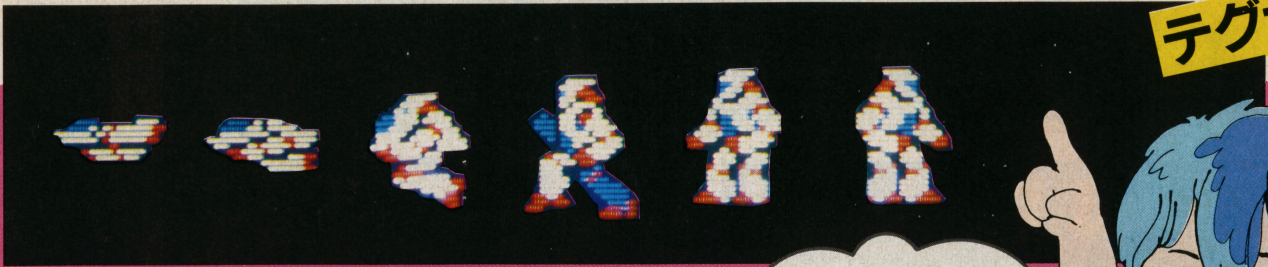
アイレムのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ
アイレム・パーティ
irem
スペランカーで冒険、体験もう1つのプレゼント!!
A賞 サバイバルギア
500名様
サバイバルキットの内容：腕時計/ファイヤースターター/バンダナ/"HELP"と書いたビニールシート/サバイバルキャンディ/ワイヤーソー/ツリキット/カンオープナー/ハチミツ/バンドエイド/ローソクがアルミ缶にパッケージ。(内容は変更することもあります。)
B賞 ペリカンガード・BOX
1000名様
Oリングで完全密閉BOX。6mの水深もヘッチャラ。大切な宝物もウレタンフォームでガッチリガード。サイズ H13×W22×D8cm(色は指定できません。)
PRESENT! '86 2/15まで
プレゼントは発売日から'86年2月15日まで(当日消印有効)
応募方法 アイレムのNEWカートリッジ「スペランカー」のケースに入っているアンケート用紙をおくりかえしてください。'86年2月15日までに届いたアンケート用紙の中から抽選で左の冒険・探険グッズをプレゼント。(アンケート用紙以外の応募は無効です。)
スリルを買うと宝物
SURVIVAL GEAR TRAINING SCHOOL SURVIVAL KIT
発光ダイオード付 LED
12月上旬新発売
地底探険ゲーム
SPELUNKER
スペランカー ™
奥深い地底洞くつから宝物をみつけだそう。ぶきみなゆうれい、こうもり、毒ガス、落とし穴など危険がつぎつぎとおそいかかる。すべてをクリアしてカギを手に入れ次の通路に進め。伝説のピラミッドへたどりついたらそこにはぼう大な宝物。さあ、スリルとアクションが君たちをまっている!
スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。
© 1985 IREM Licensed from Brøderbund
好評発売中
ジッピーレース IF-01 希望小売価格 4,500円
10ヤード ファイト IF-02 希望小売価格 4,900円
アイレム・パーティの住所が変わりました。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 ©IREM CORP.

ファミリーコンピュータ™ 傑作シリーズ

✚千円で差をつけろ／ファミコン新時代

CHEXDER テグザー

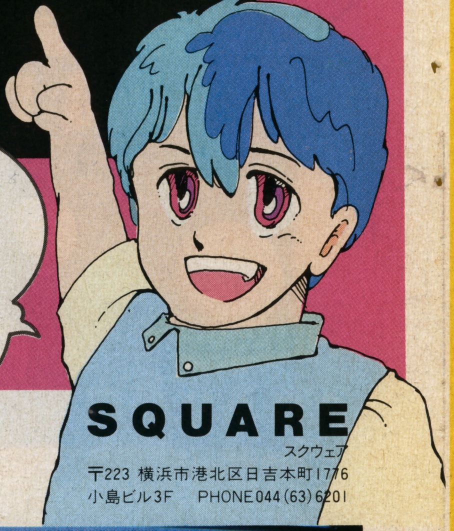
12月発売予定



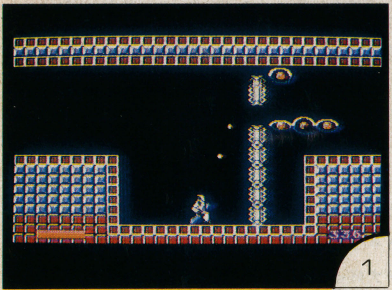
★テグザーがなめらかな動きで形をかえる

謎の小惑星"ネディアム"を探るための
ハイパーデュアル アーマー"テグザー"で発進。
テグザーは飛行状態(戦闘機)から戦闘形態(ロボット)
へと状況に合せて形を変えられる高機動兵器。

日本初の
アニメーション
グラフィックス
ゲームなんだ



SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE 044(63)6201



1

2

■ミサイル連射で敵をたおせ！

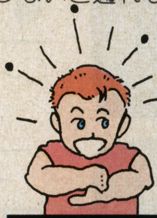
■自動追尾機能付の敵は、人工
頭脳をもっているみたいに驚く
数で攻めてくる。

3

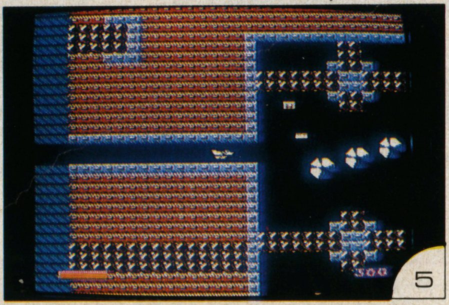
■小惑星内はすごく広い迷路だ。
うまく変身しないと通れない。

襲ってくる
敵に
ハラハラ
ドキドキ！

日本初の
自動照準
ミサイル

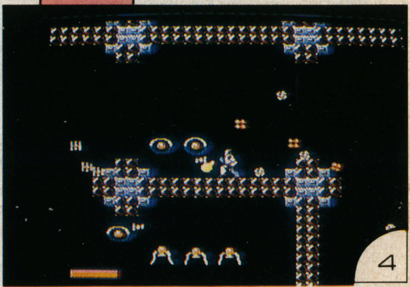


プラス千円で
こんなに
楽しめるなんて、
スゴイ！



5

■スリリングな効果音が、戦いをもりあげ
てくれる。勇気とハイテクニックで、君は
巨大要塞の中心部にせまる！



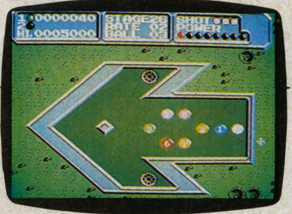
4

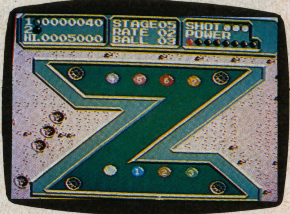
■標準小売価格／¥5,500　●このゲームは、株式会社ゲームアーツの許諾を受けて開発したものです。

ポニーのファミリーコンピュータ™用カセット

未来派感覚のボールゲーム登場!!

ルナーボール Lunar Ball





遊び出したら止まらない面白さの全60面！1人用、2人用、対コンピュータモードの3種類の上に摩擦係数も変えられちゃう。
宇宙感覚満載のボールゲームの登場だ。このゲームをマスターすれば君もちょっぴりキザなハスラーだ。さあ、仲間もお父さんも呼んできて、皆でワイワイLet's SHOT！

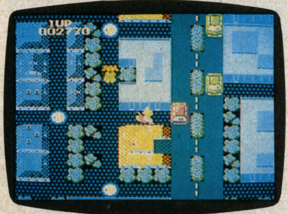
R49Ⓥ5902（PNF-LB）￥4,900　▶発売中

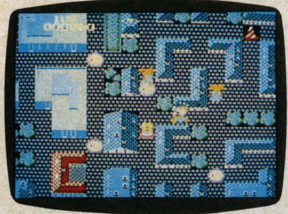
走りだしたら、止まらぬ人気！キミのファミコンでつかまえろ!!

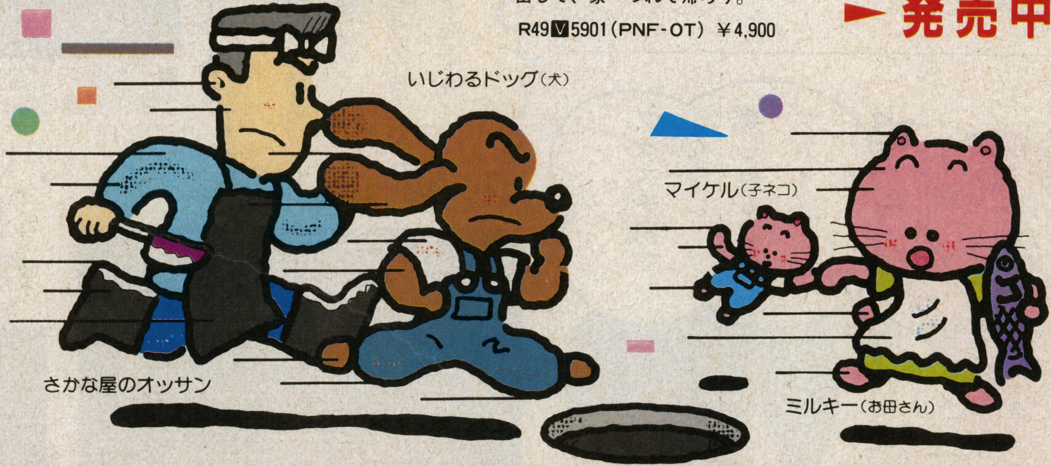
おにゃんこ TOWN（タウン）

あっ、たいへん！またまた、やんちゃな子ネコのマイケルくんが1人で家をぬけだしちゃったぞ。早く家につれもどさなきゃ。マイケルは街の探検が大好きだから、一度家から出るとどこにいるかわからない。おまけに、街の中には、いじわるな犬や自動車などの危険がいっぱい。いじわるDOGをマンホールに落っことし、魚屋のさかなをとってパワーアップ。早くマイケルを見つけ出して、家へつれて帰ろう。

R49Ⓥ5901（PNF-OT）￥4,900　▶発売中







ユーザーズクラブ「ポニカランド」⑧号
PONYCA LAND
ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手(1年分)を添えて下記の宛先までお送り下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「PONYCALAND」係

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

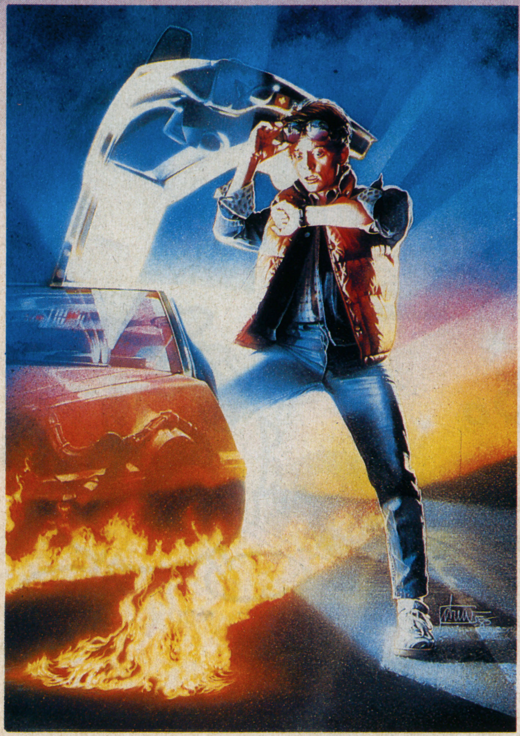
PONYCA 株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

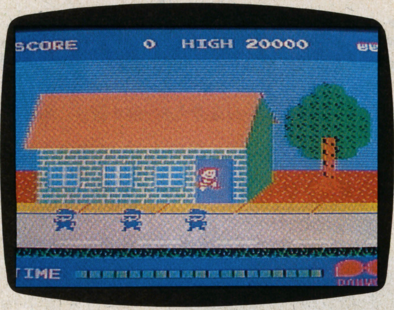
12月7日全国一斉公開

映画の興奮をいちはやくポニカから…。



バック トゥ・ザ フューチャー

12月下旬発売



© 1985 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

話題映画「バックトゥ・ザフューチャー」をいちはやくゲーム化。主人公のマーティーを操作して街の中のお父さんとお母さんを見つけ出そう。そして2人を無事にダンスホールまで連れて行くのだ。だけど、街の中にはいろいろな敵や自動車などの危険がいっぱいだ。かくれアイテム（スケボーやジャンプシューズなど）をうまく手に入れて敵をやっつけよう。
※アドベンチャーゲームも現在制作中。
楽しみはまだ続くよ。

MSX ¥4,900 ROM CARTRIDGE
PC-8801版近日発売

きみはこの謎を解けるか!?

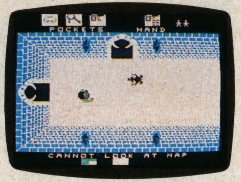
アクティビジョンのロールプレイングゲーム

発売中

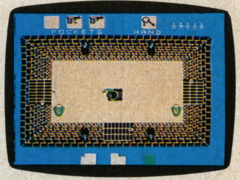
ALCAZAR
アルカザール

いままでに何人もの探検家がアルカザール城の謎を解き明かそうとしては消えていった。君は一枚の地図をたよりに、数々の古城の中を探検しながらアルカザール城をめざして進まなければならない。そして、アルカザール城の中に入り、王位の部屋を見つけ出し、伝説の王位の座につくのだ。

これが君に与えられた地図だ。この地図をたよりに今から冒険が始まる。



グリフィンが火を吹きながら迫って来る。グリフィンをやっつけられる物は果して何か？



やった！これが王位の部屋だ。魔人と悪戦苦闘のすえ、王位の座につくことに成功だ。

●アルカザールにはいろいろな敵やアイテムが登場する。どの敵にどのアイテムが有効なのか、まずその謎を解こう。

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付　R48X5513 ¥4,800　★発売中　© ACTIVISION, INC.

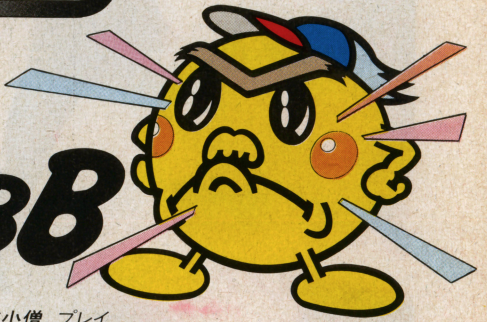
シンキング・アクションゲーム
PC-6001mkII／PC-6601（共に要64K）テープ版 ¥4,200

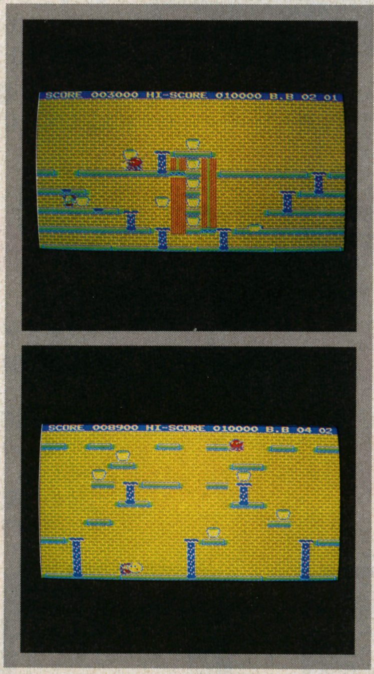
先祖代々

水道小僧
スイドウ　コゾウ

直さなければならぬ、理由(わけ)がある。

B・B(ベンジャミン ベルボトム)の家は、代々続いた水道屋だ。B・B自身もまた跡を継ぎ、水道屋になった。
B・Bは、依頼された修理は全て引き受ける。
今度の修理はこれまでにない大仕事だが、家と己れの名誉にかけて、是非ともやりとげたい、と思うのであった。

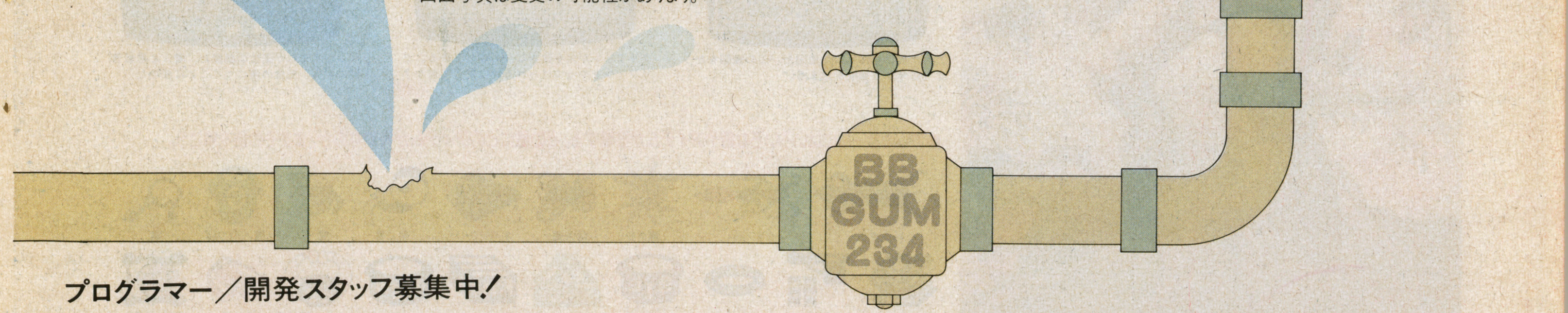




画面写真は変更の可能性があります。

シンキング・アクションゲーム**水道小僧**。プレイヤーは水道小僧B.Bとなり、水道管の穴から噴き出す水をコルク栓でふさいでゆく。単純なゲームだ。ところが、事はそう簡単には運ばない。コルク栓を取る順序と水道管の穴をふさぐ手順、この2つがパズルになっているため、どちらを誤っても、うまく修理をすることができない。落ち着いて、じっくり取り組むことが大切だ。噴き出す水に乗って、いやいやUP DOWN。数十画面に及ぶシンキングが、あなたを待っている。

複雑に入り組む水道管。さて、どこの穴から直してゆこう?おや、ここをふさいでしまうと、あそこの穴まで行けないではないか。はて、あのコルク栓を手に入れるには……、そうか、リフトをうまく使えばいいのだな。おっと、あぶない。じゃまする奴らは、CUTA-TACK(カタタック)でやっつけろ!



プログラマー／開発スタッフ募集中!

GA夢 ガム

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／㈱ホットビィ●金額／代金合計●通信欄(裏面)／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.（1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。）

資料請求券
BEEP
1月号

ファミリー ベーシック
おもしろゲーム大作戦

カセットテープ1本＋本88ページ　定価2600円

好評発売中！

●「マリオの走り幅とび」「ボクシング」「ハイ&ロー」「ペンギンズバー」など人気ゲーム19本が入ってる！
●楽しいファミリーベーシック講座

ファミリーベーシックのゲーム・テクニックをわかりやすく紹介。機械語(マシン語)入門(マシン語ゲーム付き)もあるよ！

ファミリー コンピュータ
'86ゲームハンドブック

定価800円

Beep 別冊

好評発売中！

●1冊まるごとファミコンブック
●人気ゲームのテクニックやマップを大公開
●キミが書きこむスコア表やマップ表も付いている！

［ニューゲーム］
テグザー／ツインビー／ボコスカウォーズ／ルナーボール／ポートピア連続殺人事件／パチコン／キン肉マン／頭脳戦艦ガル／グラディウス／チャレンジャー／スーパーマリオブラザーズ

［フォーエバーシリーズ］
ピンボール／ゼビウス／スターフォース

●ファミコンストラクション・ロードランナー総集編

Beepの好評連載コーナーの総集編だ！新作面もバッチリあるぞ！

日本ソフトバンク SOFT BANK

FAMICON SPECIAL

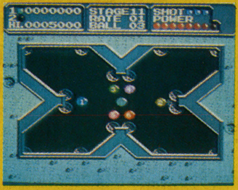
冬休み
バクハツ企画

創刊1周年を迎えて、ますますジュージツのBEEP。今月は付録も入った特大号。でもってはじまりは、ま、ファミコンなワケだ!!

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

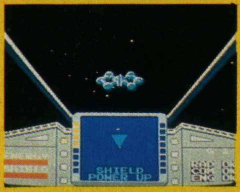
12月 上旬

年末年始ソフト発売スケジュール

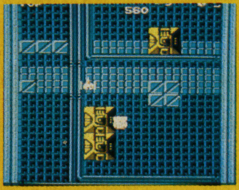


ルナーボール・5日
ポニカ●4900円

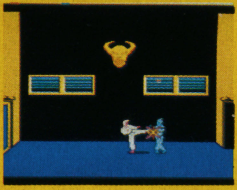
1942・中旬
カプコン●4900円



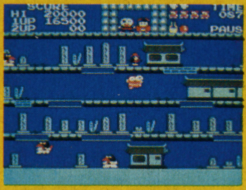
スターラスター・上旬
ナムコ●4900円 Ⓒ㈱ナムコ



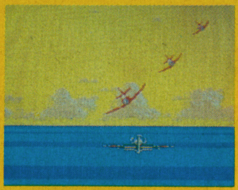
ガル・13日
デービーソフト●4900円



カラテカ・7日
ソフトプロ●4900円

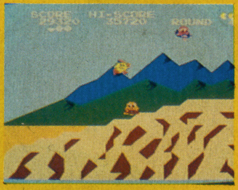


忍者じゃじゃ丸くん
ジャレコ●4900円

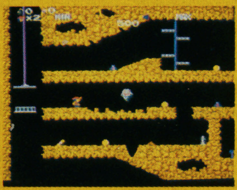


スカイデストロイヤー
タイトー●4500円

バーガータイム
ナムコ● Ⓒ㈱ナムコ

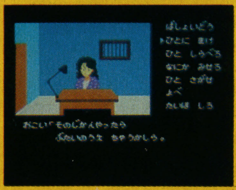


パックランド
ナムコ●

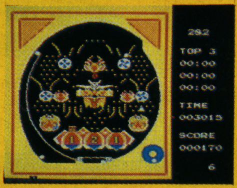


スペランカ・10日
アイレム●4900円

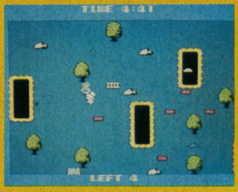
ヴォルガードII・6日
デービーソフト●4900円



ポートピア連続殺人事件
エニックス●5500円



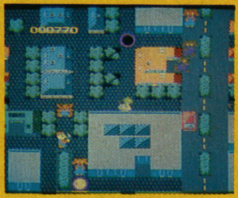
パチコン
東芝EMI●4900円



ダウボーイ・中旬
コトブキシステム●5300円

マクロス・12日
バンダイ●4900円

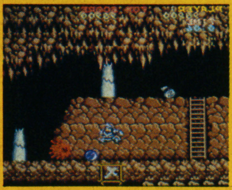
いっき
サン電子●4900円



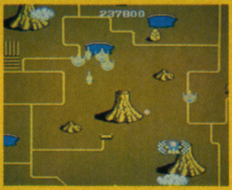
おにゃんこタウン
ポニカ●4900円

ILLUST／CHISATO・GANRYU

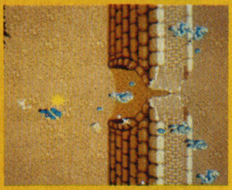
ま、ファミコンなワケだ!!



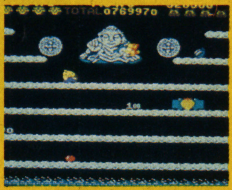
魔界村・3月
カプコン（画面写真はビデオ版）



ツインビー・1月1日
コナミ●4900円



戦場の狼・4月
カプコン（画面写真はビデオ版）

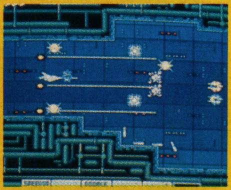


ソンソン・1月中旬
カプコン●4900円

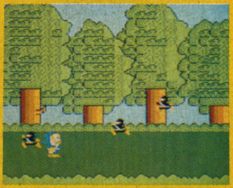
ぺんぎんくんWARS・中旬
アスキー●5500円

ボコスカウォーズ・中旬
アスキー●5500円

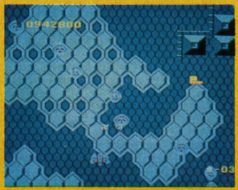
4・3・2月　1月　下旬　中旬



グラディウス・1月
コナミ（画面写真はビデオ版）

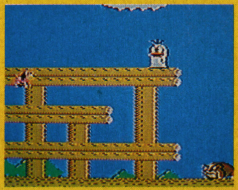


忍者ハットリ君・2月下旬
ハドソン●4900円

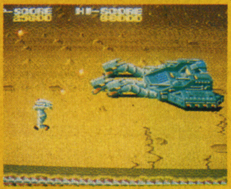


エグゼドエグゼス・下旬
TOKUMA●5200円

ロットロット・下旬
TOKUMA●5200円



オバケのQ太郎・18日
バンダイ●4900円



マグマックス・1月
日本物産（画面写真はビデオ版）

ゼルダの伝説・1月21日
任天堂ディスク●2500円

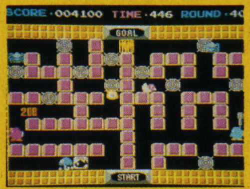
謎の村雨城・1月21日
任天堂ディスク●2500円

アーガス・2月
ジャレコ

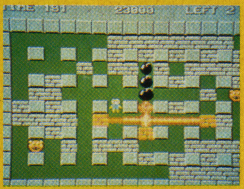
グーニーズ・？
コナミ

ハイドライド・スペシャル
3月下旬　東芝EMI●4900円

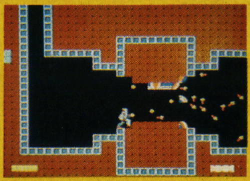
ここに紹介したソフトの発売日は、11月中旬に調べたものです。発売日、価格の変更もありますので、注意してください。



バイナリーランド・20日
ハドソン●4900円



ボンバーマン・20日
ハドソン●4900円



テグザー・20日
スクウェア●5500円

ツインビー▲コナミ

文●SHOTAN・I

2人同時プレイがとても楽しい奇想天外ミラクルシューティング・ゲームに拍手、拍手！

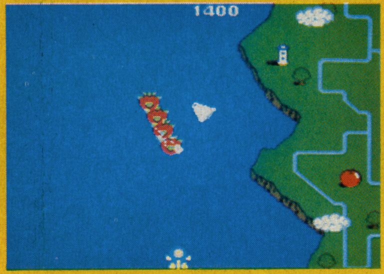
2人で遊ぼうツインビー

コナミ・ファミコンシリーズのツインビーが元旦に登場。このゲームは知名度も高いからだいたいのBEEPERは知ってると思うが、知らない人のために、ちょっとだけ説明しよう。

スパイス大王に占拠されたドンブリ島をとりもどすためユニークな戦闘機が発進した。その名もTwin・BeeとWin・Beeだ。雲の中に隠されたベルを取り、パワーアップして、最強装備でスパイス大王を倒すのだ……。

このゲームの大きな特徴は、多彩なパワーアップとかわいいキャラクター、そしてBGMにあるのだ。もちろん2人同時プレイもできるよ。

▲横合体してハート形ミサイルで攻撃！



▲ホワイトベルでダブル砲にパワーアップする。

雲に隠されたベルを取ってパワーアップ！

●**いえろーべる**……ぼーなす
取れば取るほど高得点。500、1000、5000、1万。

●**ぶるーべる**……すぴーどあっぷ
取れば取るほどスピードアップするが、あまり取りすぎるとパニックになる。

●**ほわいとべる**……ついん砲
これはもう完全装備です。

●**ぶりんくべる**……おぷしょん2つ
味方が2つ増えたようなもので、破壊力はバツグンだが、2人用、バリア装着時には使えない。

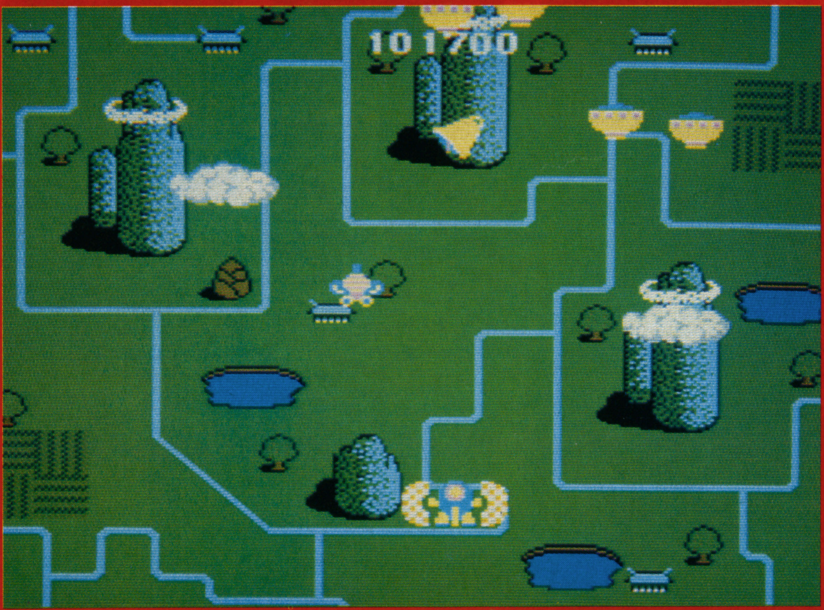
●**れっどべる**……ばりあ
敵の攻撃をバリアで防げる。ただし、オプション装着時には使えない。

ちなみに、ベルの変色を教えてあげよう。ブルー→ホワイト→ブリンク→レッドと変わっていくんだ。これはベルを逃したり、イエローベルを取ってしまうまで有効だ。

合体パワー&キャンディ

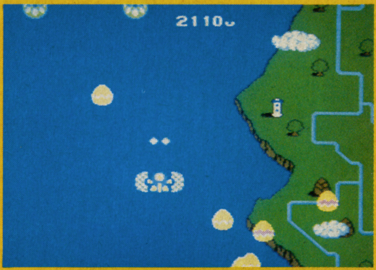
2人プレイでは、合体してより

▼おーっと、このBeeは高得点キャラなのだ。



▲ブルーベルは取れば取るほどスピードアップするんだ。

▲ブリンクベルで分身オプション。上のベルはスピードアップ。



▲レッドベルでバリアをはるが、"タマゴ"の攻撃が……。

強力な攻撃ができるんだ。また1人プレイにはキャンディが出現して、これまた強力な「ミラクル砲」が使えるのだ。

●横合体→巨大ビーム

ハート形の巨大ビームが発射できる。このときはどちらのプレイヤーでもコントロールできるので、ゆずり合って攻撃しよう。離れたいときは、左右方向で別々に動けばよい。だ、誰だ!? これでバトルモードができるとぬかした野郎は!!

●縦合体→放射ビーム

7～8の弾が放射状に拡がる。敵が多いときに有利。だが、下手なプレイヤーを前に出して、「これはいけにえでーす」といって殺してしまうと、あとでひどーいめにあうぞ!

●キャンディ→ミラクル砲

頭脳戦艦ガルの最強シップの攻撃みたいなもので、前方に加え、斜め前にも弾が撃てる。ただし、ツイン砲の効力を失ってしまうし、オプション装着時には使えないという欠点がある。

ボーナスキャラクター

●Bee

ベルを撃ちすぎるとこれに変わる。得点は……?!?

●MILK

ツインビー、ウインビーが1機増える。ちなみに、ツインビー、ウインビーは得点でも増える。5万、20万、35万……で増えるのだ。

●STAR

これを取ると画面上の敵が全滅する。

●おまけ

5面になんと、あのモアイが出現する。グラディウスといい、コナミのボクシングといい(イースター島出身のモアイ・キング……)、本当にコナミはモアイが好きなんだねぇ。あと、同じく5面にはコナミビルが出現するのだ。がんばって見てみよう。

▲オニオンヘッド将軍との熱い戦いだ!

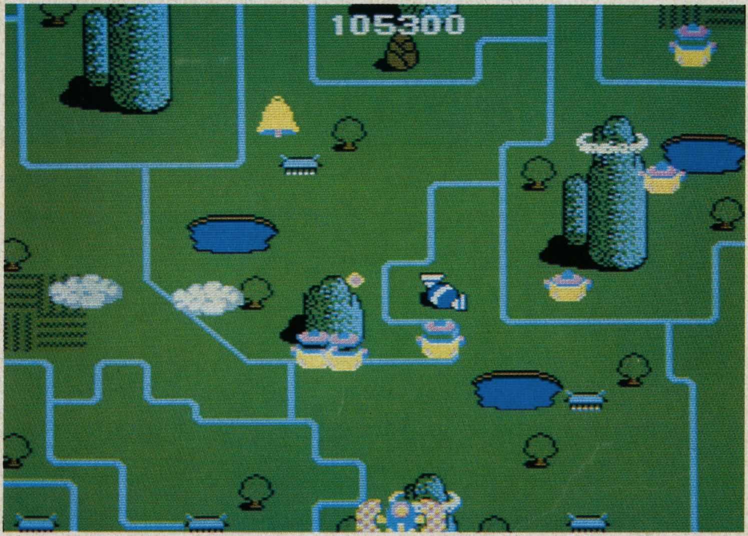
ステージ別テクニック

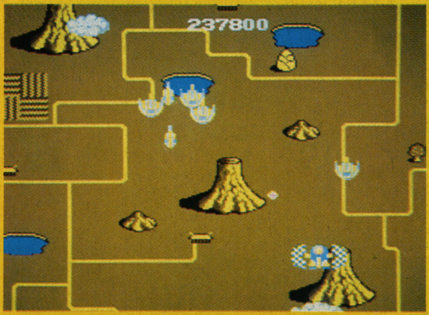
さあて、だいたいのゲーム説明もしたことだし、各ステージのテクニックといってみるか。

●ステージ1

〈オニオンヘッド将軍+ベジタブル軍〉

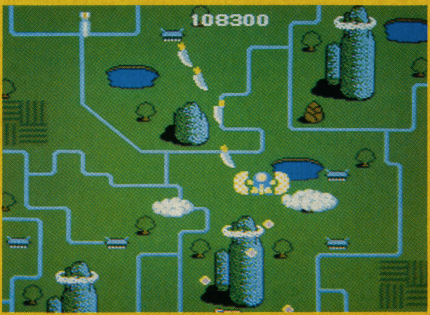
▼このキャンディはミラクル砲にパワーアップできる。





◀ステージ3は火山地帯。でも火山弾は飛んでこないのであしからず。

◀この"スピン"が強い! パラレルディッシュ将軍を撃ちまくれ!



◀包丁やフォークが飛んでくる。ほんとにすごい!

ま、ファミコンなワケだ!!

いつものスタートミュージックにのってゲームスタート。このミュージックがいいんだよね。

この面の敵はニンジン、ダイコン、ナス、ピーマン、エンドウマメと君たちお子様BEEPERのきらいなものばかり。戦闘意欲の高まる人もいるかな？

さて、この面はパワーアップを重点的に行おう。え？ ベルを取るためだろうって!? じつはそれもある（'86ゲームハンドブック参照）けど、それより大事なのは次面への武装。これをしないと高次ステージで陰謀にハマるぞ。

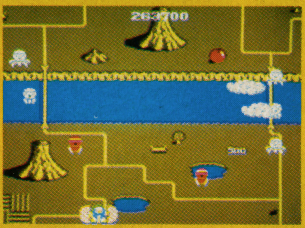
まずはブルー1つにホワイト。これでなんとかゼビウスなみのパワーになるはず。

次にオプションパワー。テクに自信のある人は、オプション分身を取ろう。ただし、死ぬまでオプションは離れないし、バリアも張れなくなる。自信のない人はバリア＋ミラクル砲で立ち向かおう！

完全にパワーUPしたら、ベルを取りまくって1万点をかせごう。そのとき、ブルーベルを2個ほど・・・おつまみすると、ベルの取り逃しも少なくなるよ。

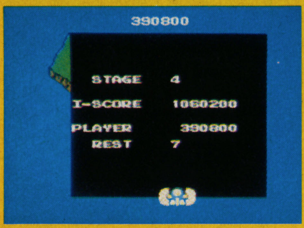
見おぼえのある山を越えると、いよいよボスだ。ステージ1は「たまねぎおじさん」ことオニオンヘッド。こいつは、ザコの目玉をバリアとして左右に動く。ま、ボスでもなんでも

▶オリジナルよりかわいくなったカニさん。



▲キャラクターがおもしろい！ タコがハチマキをしめている。

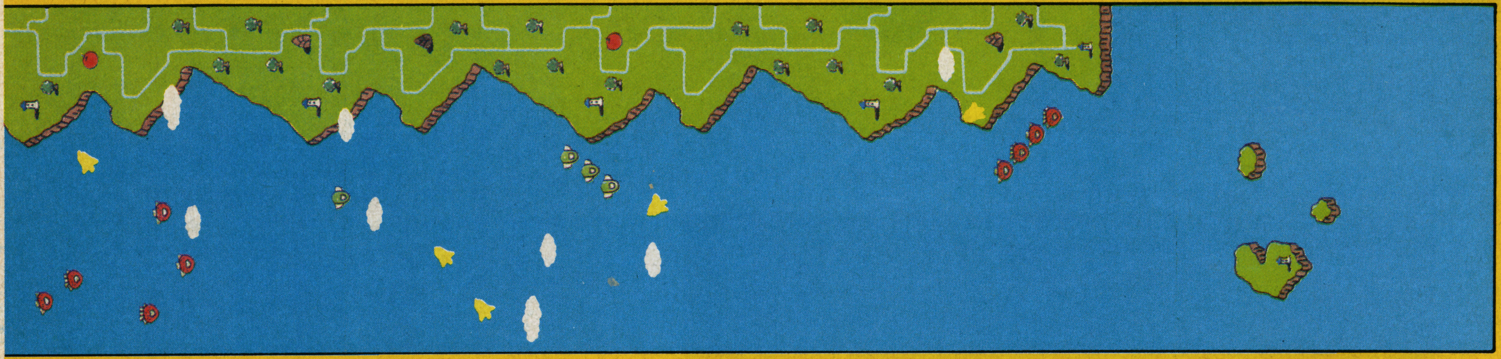
◀このカエルは強くない。ミラクル砲でバンバン撃ちまくろう。



▲さすがコナミ！ ステージチェンジもすごい！

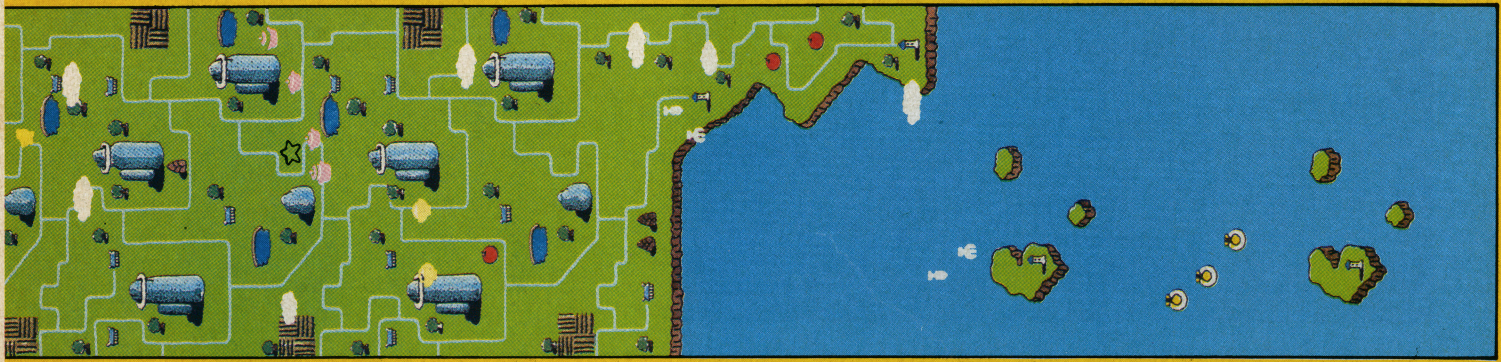
1ステージ●スタート

▼さあ、ツインビーのはじまりだ。1ステージは海を横目に空中戦。



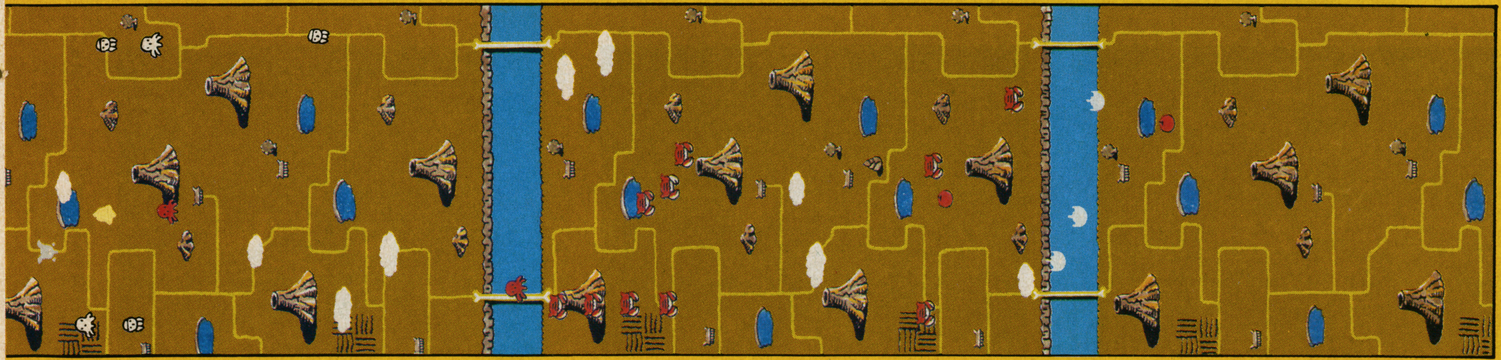
2ステージ

▼このステージは中国の山々をバックに……。どんぶりが飛んでくる。



3ステージ

▼火山地帯。火山弾が飛んでこないだけ助かる。



撃ちまくれば、すぐにクリアできるはずだからね。要は、弾よけのテクニックなんじゃないかな。

●ステージ2
〈パラレルディッシュ将軍＋テーブルウェア(食器)軍〉

今度は、中国の山をバックに皿(さら)や包丁(ほうちょう)の飛びかう熱い戦いだ（ウーム、わけがわからん）。まるで夫婦ゲンカだね。

でも、難度はステージ1とそう変わらない。だけど、ちょっと早くなってくるんだ。

たとえばドンブリ。こいつはジグザグに動き回るくせに速い。めちゃ速い。

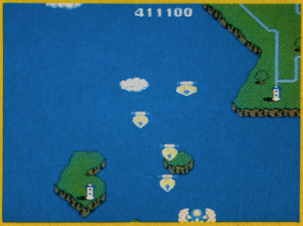
また、なべや包丁(ほうちょう)は動きは速くないが、変則的な動きをするのでちょっとつらいかもね。

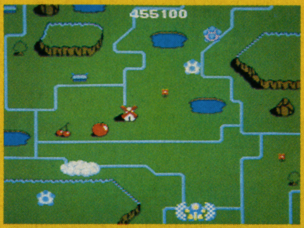
ただし、この面では星マーク(敵が全滅）とミルクが出てくる。取り逃がさないよーに。

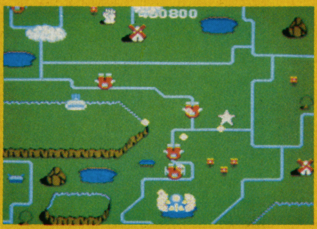
ところで、このゲームにはBGMが2つあるんだ。1つはノーマルテーマ。もう1つがパワーアップのテーマだ。で、ぼくはノーマルテーマがお気に入りなのさ。なかなか楽しいよ。パワーアップしないで、最後まで聞いてみようぜ。

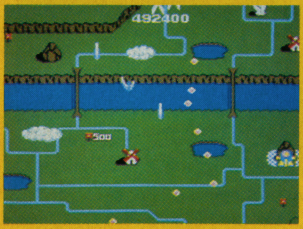
ちょっと話がずれたけど、この面のボス、パラレルディッシュについて書くぞ。

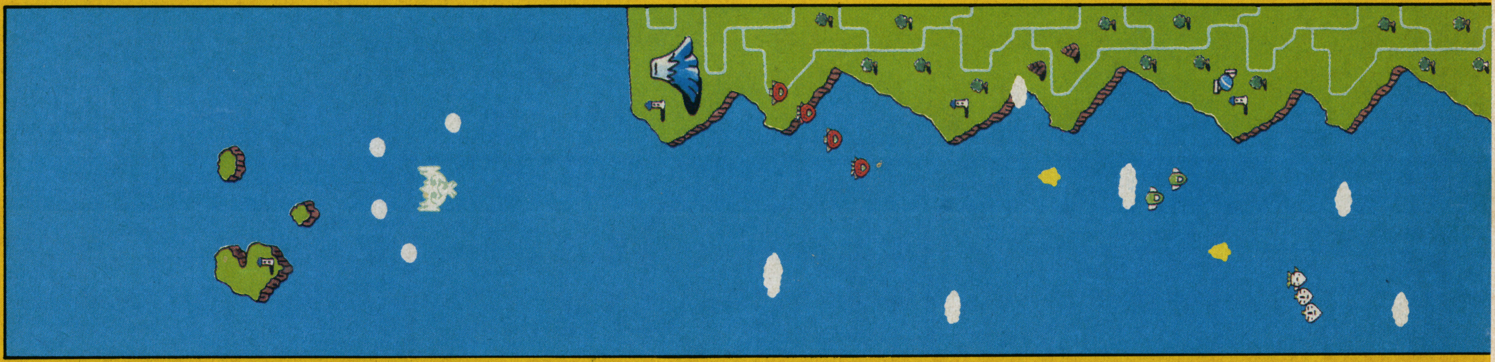
パラレルディッシュ自体は体当たりしないし、弾も撃たないので、別になんともないんだ。でも、じつはザコがコワイ！　この「スピン」は下から出てきて(当たり判定は白くなってからだけどね)、プレ

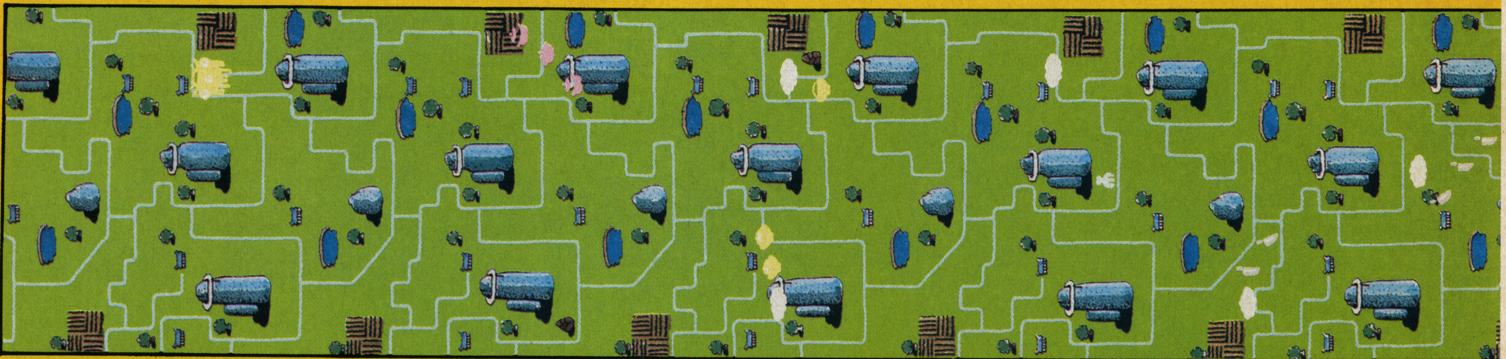

▶なんだ？　このペン先は……。

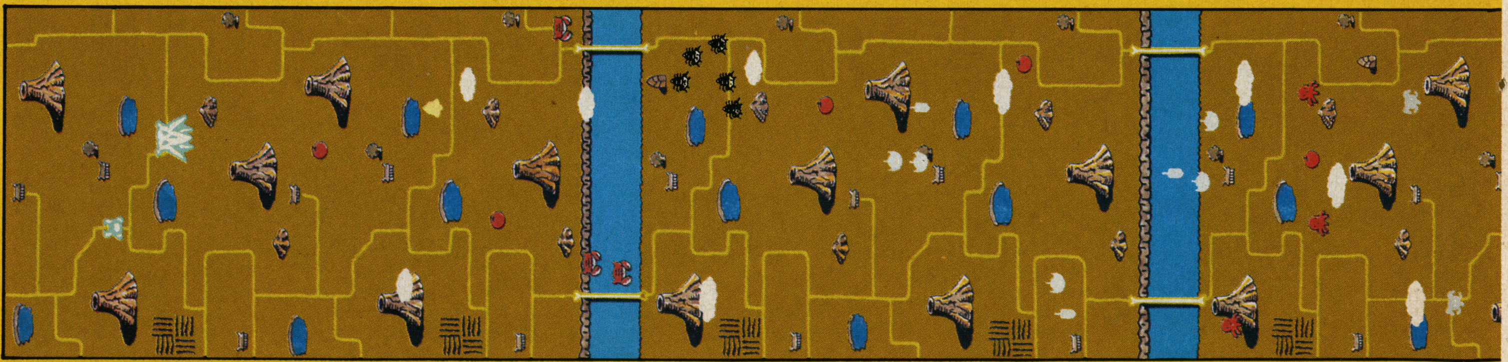

▲このキャラはわけがわかんないわりに強い！


▶"ゲンコツ"をBOMBで倒すとボーナスになる。この星は…。


◀ハ、ハサミが弾をバラまいてる……!!







イヤーに向かって体当たりをしかけてくるんだ。コイツは撃ちまくれば、そのうちクリアできるよ。
ただし、この面をマスターしないと、グラディウスの2面はクリアできないからね！

●ステージ3
〈タイガーシャーク将軍＋アニマル軍〉

ページがなくなってきた。大急ぎでいくぞ！
キャラクターは6つだ。グルグルまわってつっ込むタイ、ジグザグ前進のケムシ、メーウスみたいなカニ、テラジみたいなエビ、直進のみのダンボ、MEGA ZONE(知ってる人、いるかなーっ)のタコ、の6種類。
最後のタイガーシャークは前進もしてくる。最下段で待とう。フロッガーは心配ない。

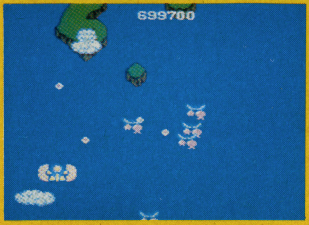
●ステージ4
〈クローデバイス将軍＋スティショナリー(文房具)軍〉

この面は、タルケンもどきのペン先、ピョンピョン飛んでくるシヤチハタ、えんぴつけずり、ハサミ軍がやってくる。また、地上物

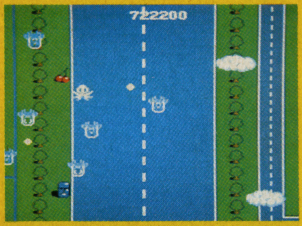
▲クローデバイスの子分はつっこんでくるからやっかいだ。

▲この食虫植物は最下段で撃ちまくればＯＫ。

▲このバラ？が手強い。めちゃんこ強いんだ。



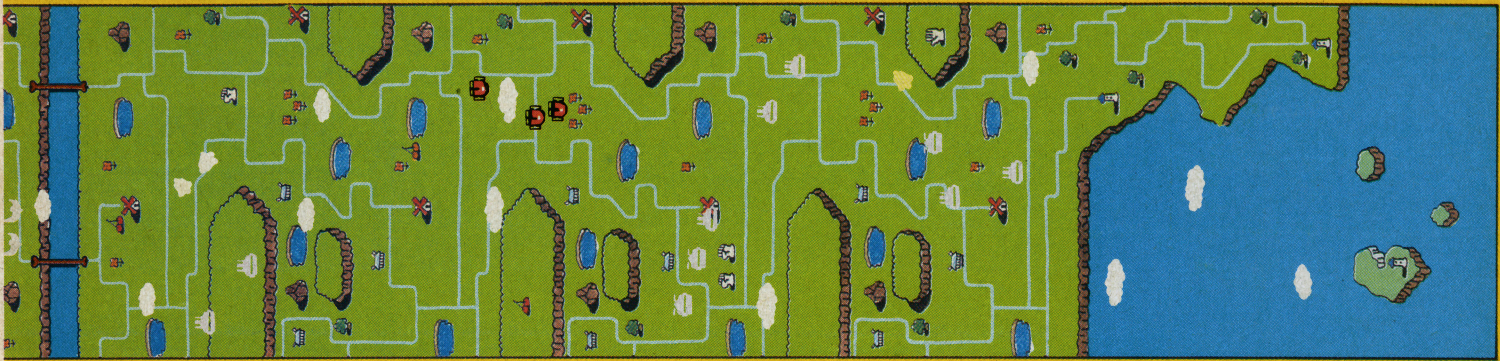
▲つりがね草は、あのタルケンを思ってくだされぱけっこう。



▲この電球が本当につおい!! ん？ 下の地上物はもしかして……。

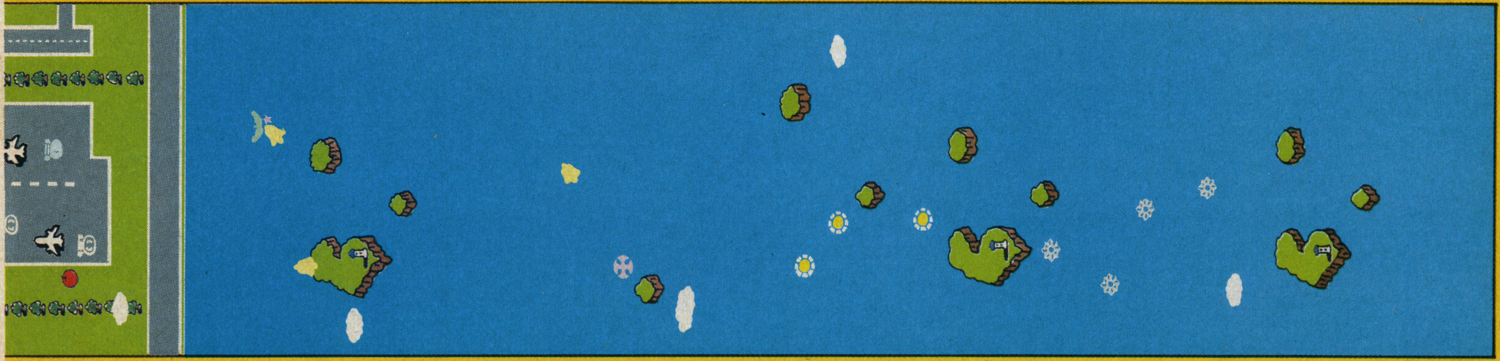
4ステージ

▼このステージは市街戦。さすがに手強いシャチハタ。



5ステージ(1)

▼ラストステージは飛行場と谷をバックに戦うのだ。



5ステージ(2)

もゲンコツというニューウェイブだ。

クローデバイスと、その子分は基本的には1面と同じだ。ただ、子分がたまに体当たりしてくるので気をつけよう。また、画面左はじによっていると、やっつけやすいぞ！

●ステージ5
〈スパイス大王＋IC・フラワー軍〉

いよいよラストステージだ。今までの面の2倍ほどもあるビッグな面だ！ それだけにムズイぞ。がんばろう。

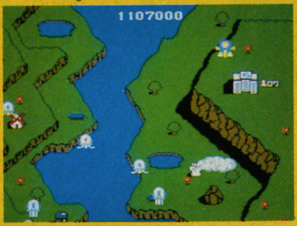
敵のキャラクターはマップを見てほしい。スパイス大王は時計まわりにまわっているだけなんだ。右側で撃ちまくれ!!

スペースの都合で、キャラクターの動きなどが書けなくてゴメン。BEEP別冊とあわせて読んでほしい。

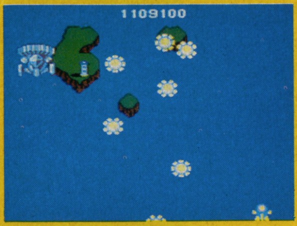
さて、今度はビデオゲーム版に挑戦!! ヒーローのBGMをぜひ一度聞いてみてね。じゃあ、グッバイ！

▶手が取れてしまうと、BOMBが撃てなくなる。救急車に助けてもらおう。

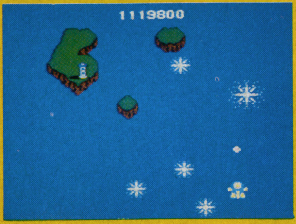
▲ここまでくればA級プレイヤーの仲間入りだ。



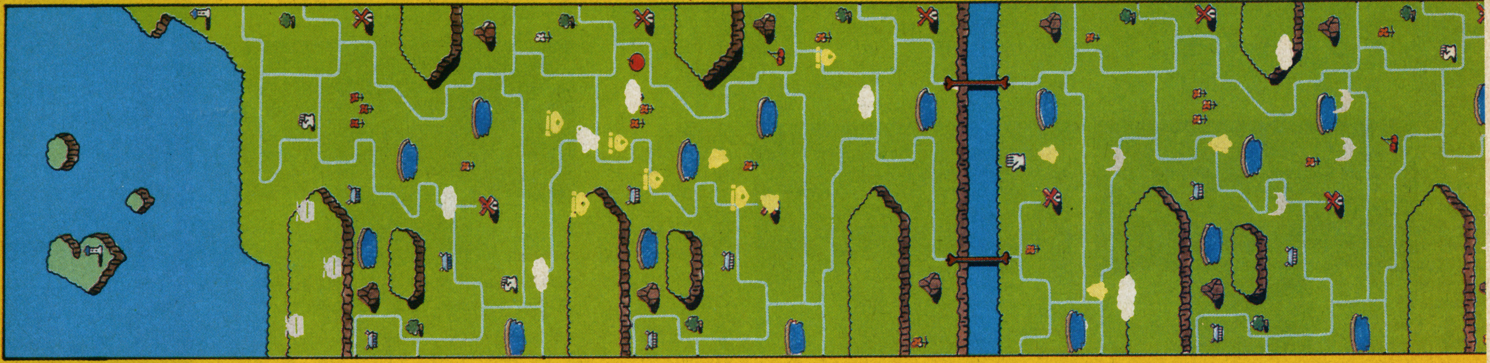
▲おーっと、これがコナミビル！ 自分でも見てみようね。

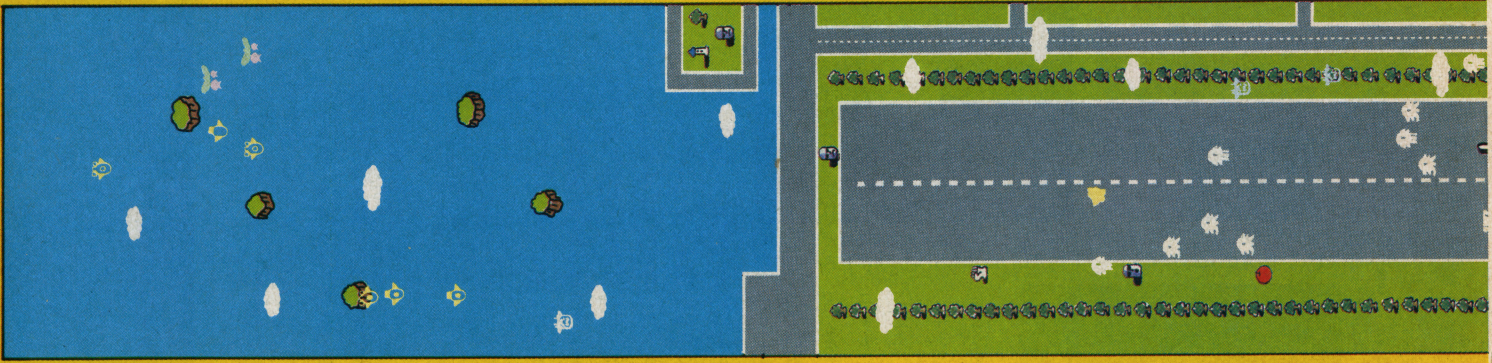


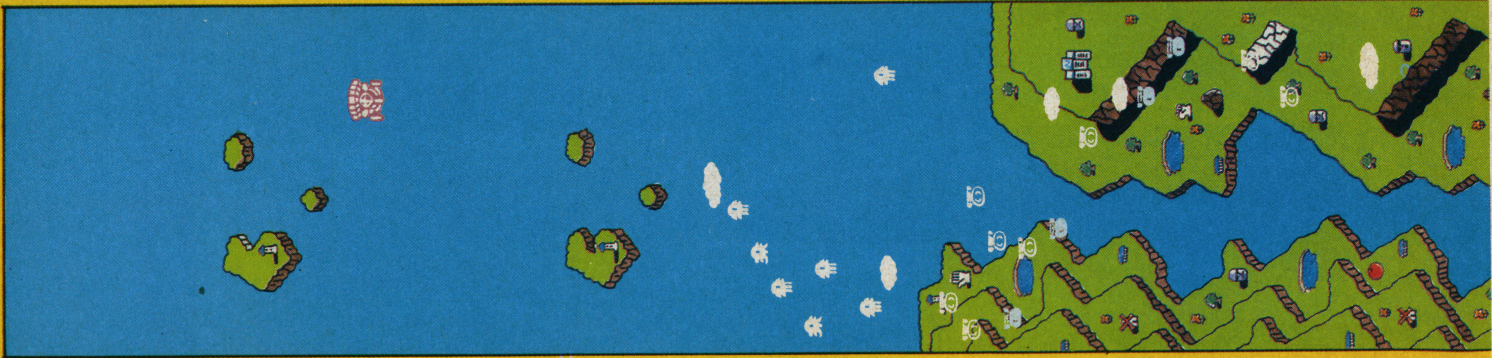
▲いよいよスパイス大王との戦い……。勝利の女神は……。



▲やった！ 全面クリア!!（1面にもどってリプレイです）







FAMICON SPECIAL

スターラスター

新型戦闘機ガイアを操り、侵略者バッツーラを迎撃せよ！ そして7つの鍵を手に入れろ！

ナムコ ©(株)ナムコ

文●氷水芋吉

キミは気づいているだろうか？ 今、われわれの住んでいる宇宙が危険にさらされていることに。

私は、秘密防衛隊BEGA(Beep Galaxy Attacker)の隊長、イモキチ氷水だ。本来、私は隠密裏に行動しなければならない身なのだが、今回にかぎり、BEGAの新型戦闘機「ガイア」に搭乗するパイロット「スターラスター」を募集するために、BEEPに登場したわけなのだ。

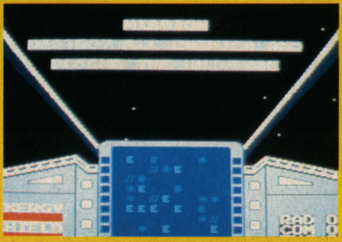
異次元からの侵略者「バッツーラ」とは？

私の所属するBEGAの任務は、われわれの住むこの宇宙を、侵略者「バッツーラ」の手から守ることにある。

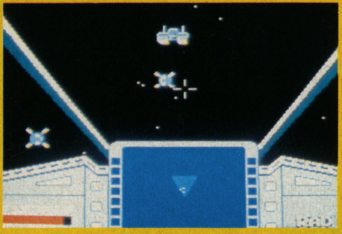
この侵略者「バッツーラ」とは、元来はわれわれと違う次元に住む生命体だったのだが、今を去る半年前、突如として次元の裂け目より現れ、なんと、この宇宙で「ビッグ・バン」を起こそうとたくらんでいるのだ。

ところで、この「ビッグ・バン」という言葉を知らない人のために少し説明しておこう。キミたちは、宇宙は膨張を続けている、ということを知っているだろうか？ 現在、われわれが住んでいる宇宙も、最初は小さな（しかしとてつもなく重い）塊にすぎなかったのだが、その塊が最初に爆発を起こし、ものすごい速度で膨張して、この広大な宇宙ができあがったのだ。その、宇宙最初の爆発こそが「ビッグ・バン」だ。

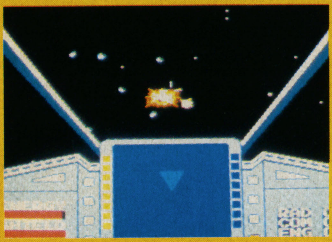
すなわち、バッツーラの目的は宇宙の膨張を逆転させ、宇宙を原始の状態に戻すことであり、それを防がないかぎり、われわれの宇宙に明日はない。そこで、「ゼビウス」「スターフォース」などで宇宙戦争の訓練を積んだ、キミたちの力が必要なのだ。

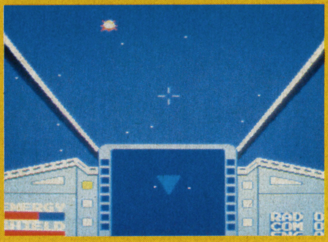


▲いよいよゲームスタート。キミの使命は、すべての敵を破壊し、この宇宙を救うことだ。

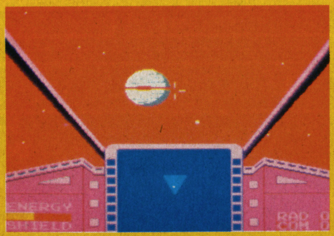


▲敵のバトルアーマー「アレフ」と、無人戦闘機「ラグラ」が迫ってきた。ビーム連射だ！

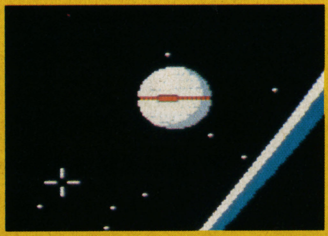




▲敵のバトルアーマーにビームが命中すると、画面全体が青くなる。しかし安心はしていられない。新たな敵が、次から次へと襲いかかってくるのだから。



▲敵の親玉「ディスラプター」。こいつの撃つ弾は命中精度抜群だ。狙われたらよけること。



▲親玉のアップ写真。見れば見るほどデススター。虫メガネで見ると窓から手を振ってる!?

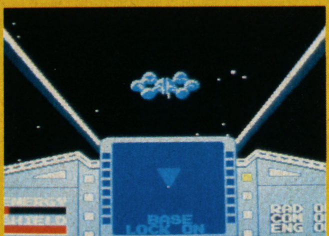
マイシップ「ガイア」

なにしろマイシップ「ガイア」は、新開発だけあってさまざまな新機能が盛りこまれている、というのは想像にかたくないだろう。そのとおり、ガイアの各パーツは、図1のように最新のモジュール化構造よりなっているので、各モジュールごとに交換、パワーアップなどが可能になっているのだ。

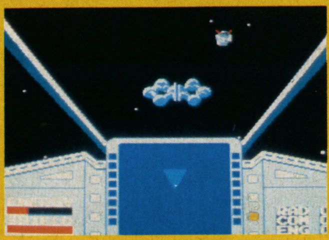
ガイアの武器には2種類あり、メインスクリーン上の敵を撃つ「ビーム」と、レーダー上の遠くの敵を撃つ「フォトン・トーピドー」がある。フォトン・トーピドーは数に限りがあるので、大切に使おう。また、レーダーには2つのモードがあり、戦闘空域内を映すものと宇宙図全体を映し出すものがあって、それぞれはセレクトボタンで切り替えができるようになっている。

戦闘の進め方

この戦闘機では、搭乗時にレベルに合わせて3ランクのモードが用意されていて、実際の戦闘のほかに、シミュレーション、バッツーラ相手以外の実戦などができるよ



▶これが正しい「ロック・オン」のやり方。間違っても、ビームを基地に向けて撃たないこと。



▶基地からのシャトル（ロボット?）が、燃料を運んでやってきた。もちろん修理もしてくれる。

うになっている。だが、ここではアドベンチャーモード（バッツーラ相手の実戦）に限って説明しよう。

写真からわかるように、宇宙図の中には、B（基地）、E（敵）、＊（惑星）、≈（流星）などがあり、ワープ航法を用いて惑星、基地などに立ち寄りながら敵を撃破していく。しかし、敵は1ヵ所にとどまっているわけではなく、こちらが戦闘中であっても、リアルタイムに移動しながら味方の基地、惑星を攻撃してくるから、できるだけ迅速に敵を全滅させなければならないのだ。

レーダースクリーンの見方

戦闘時や、惑星や基地を探すときにポイントとなるのが、レーダースクリーンの使い方だ。ところが、ガイアのテストパイロットにいわせると、このレーダーはイマイチわかりづらいらしい。

そこで、これからパイロットになるかもしれないキミたちには、前もってレーダーの見方を少し説明しておこう。

少々高度な説明になるかもしれないが、高校生以上の諸君にはぜひ理解してもらいたい。もちろん、中学生以下の諸君にもわかる説明もするからご安心を。

高校生以上向け

まずは図2を見てもらいたい。図の座標空間が戦闘区域で、その中心にマイシップ、ガイアがいるとしよう。すると、A点、B点にいる敵は、X―Y平面上にいない（かなり頭上にいる）のにもかかわらず、すぐ前（または後ろ）のA'、B'にいるように勘違いしてしまうのだ。

かといって、レーダースクリーンだけを見ているのでは、敵が同一X―Y平面上にいるかどうかがわからないので困りものだ。

そこで図3を見てほしい。図3は、図2の敵AをY―Z平面に投影したものだが、ここで

$$y=\cos\theta$$

より、yの導関数をとると

$$dy/d\theta=-\sin\theta$$

ここで

$$dy/d\theta=0$$

とおくと、

$$\theta=0,\ \pi$$

となり、すなわち$\theta=0$で極大かつ最大となる。

逆にいえば、敵を同じ高さ（もちろん自分の視線を基準にしてだが）にもってくるには、コントローラーの上下ボタンを操作して、yが最大になる位置を探せばよいのだ。

中学生以下向け

基地や惑星を探す方法を説明しよう。図4を見ながら以下の順番でやっていけば、必ず探し出せるぞ。

① まずコントローラーを適当に動かして、基地や惑星を示す点をレーダー上にもってくる（図のa点）。

② 次に、コントローラーの左右ボタンで、敵を前方にもってくる（b点）。

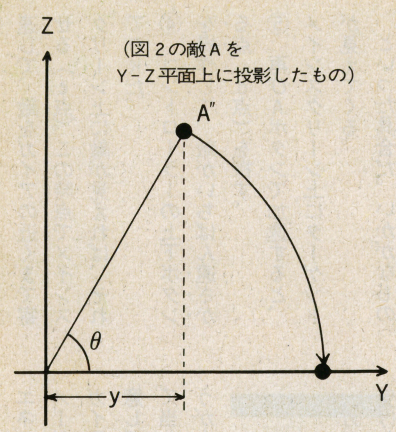


図3

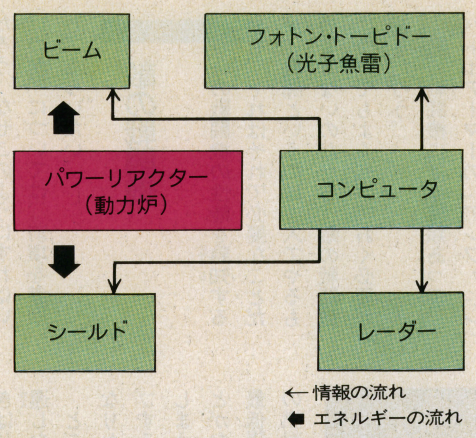


図1 マイシップ「ガイア」の構成

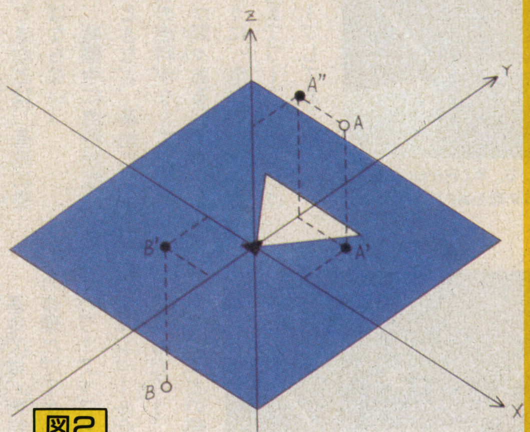


図2

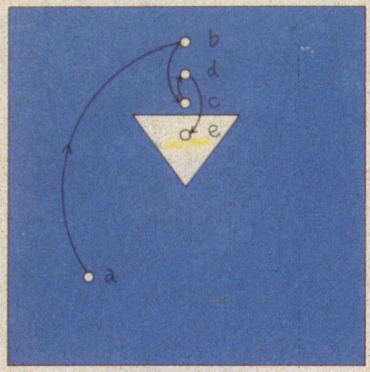
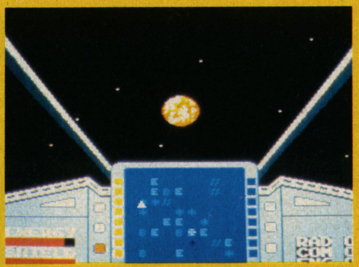
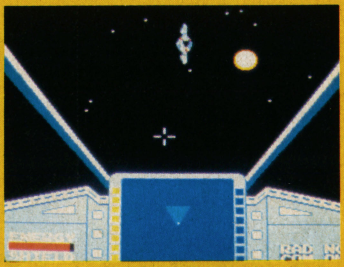


図4

▼どの敵を先に倒すか、またはどういう順番で星にいくか、というのが思案のしどころ。

▼もう宇宙暦で129日もたってしまっている。任務完了が早いほど優秀なパイロットだぞ。


▲この宇宙にはさまざまな星がある。赤い星、青い星、緑の星、白い星、紫の星……（以下略）。


▲かなり手強い、バトルアーマー「レイト」。動きさえつかめば、撃墜も楽勝。

③ コントローラーAボタンで加速して、敵をガイアの近くまで寄せる（c点）。この時点でメインスクリーン上に敵が見えれば、それでOKだ。

④ コントローラーの上下ボタンを操作して、敵がいちばん遠ざかる点（d点）を探す。

⑤ 再びAボタンで加速すると、メインスクリーン上にターゲットが見えてくる。

といった具合だ。いかがなものだろう。なぜこのようにすればいいのか、については、前項を参照してもらいたい。

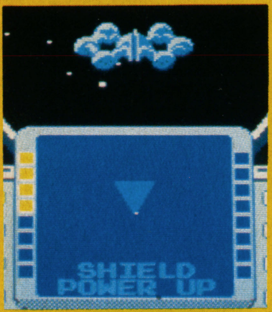
敵の戦闘機

自分の戦闘機の性能を熟知するのも、それはそれで必要なことだが、戦闘というのは1人でやるものではないのだから、敵の戦闘機についてもよく知っておく必要があるだろう。

敵の戦闘機には4種類あって、バトルアーマーの「アレフ」、「レイト」、無人戦闘機「ラグラ」、そして、ある空域内での司令船ともいえる「ディスラプター」などがいる。くわしくは写真、およびキャプションを参考にしてほしい。

それぞれの敵は弾を撃ってくるし、その弾に当たると、シールドエネルギーが減ったり、各部がダメージを受けたり、ヘタをするとガイアが破壊されてしまうので注意してもらいたい。まあ、連続して当たらなければ大丈夫だとは思うが……。

▼うれしい「シールド、パワーアップ」の知らせ。ときどき、基地に帰るとよいことがあるヨ。

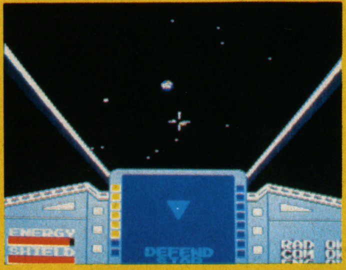


基地、惑星

ガイアの各パーツがダメージを受けたとき、または燃料が底をつきはじめたときなどは、基地に帰還しなければならない。

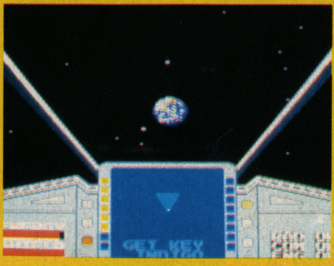
ところが、戦闘中に燃料がなくなりかけたときなど、基地にワープするまでの燃料がなくて死んでしまうことが間々ある。そんなことがないように、危ないときでも最低限基地までワープできるだけの燃料はキープしておこう。

▲フォトン・トーピドー（光子魚雷）を遠くの敵に撃ちこんでるところ。効果あるのかなぁ？



▲星が救いを求めている。早く行かねば爆発してしまう！ 早くこの敵を倒さなければ。

▼下部のメッセージに注目。なになに、「インディゴの鍵を得た」だと！ これはラッキー!!

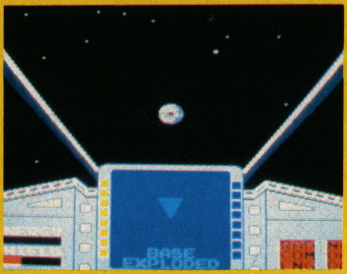


基地では、燃料の補給や故障部の修理だけでなく、たまにガイアのパワーアップもしてくれる。前述のモジュール化構造のおかげだといえるだろう。

具体的にどの部分をパワーアップしてくれるかというと、シールド、リアクターなどだ。そのほかに、フォトン・トーピドーの補給も、最大16発までやってくれることがある。とにかく時間の余裕があったら基地に行くこと。

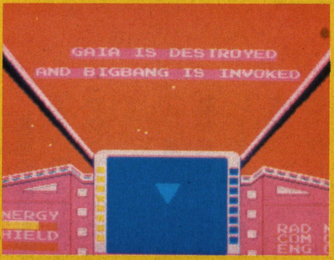
また、惑星に行くことも忘れてはいけないだろう。惑星では、最終目的（後で述べる）の、文字どおり鍵となる7つの鍵が手に入るからだ。しかし、ただ惑星に行けばもらえるというものでもなく、ある空域の敵を全滅させた後で行かなければならないのだ。だから、敵と戦いつつも、破壊されないうちに手早く惑星回りをする、という戦略が要求されるぞ。

なお、基地、または惑星に行くには、まずその空域にワープしてから、レーダーを前述のようにうまく使い、照準を合わせてからある程度近づくと、「ロック・オン」の表示が出る。そのまま少し待てば、シャトル（ロボット？）がどうにかしてくれるだろう。



▲船はガタガタ、燃料空っぽ。帰る基地さえなくなった。これからいったいどうしよう!?

▼この宇宙の最後の希望であったガイアは破壊された。あとは終末を迎えるのみ……。



最終目的

さて、この戦闘の最終目的は敵の全滅にあるわけだが、そのためには敵の本拠地を叩かなければならないのだ。そこで必要になるのが、各惑星で手に入る7つの鍵だ。それらがすべて手に入ったとき……

……これについて詳しく述べることはさけよう。ただ、敵の本拠地を叩くことができたならば、戦闘終了時に与えられる階級が最高位（マーシャル・オブ・フォース・パラゴン）になるかもしれないだろう。

▼この2つの写真を高速度で切り替えると、ゲームオーバー時のビッグ・バンの雰囲気が味わえる。すばやく視線を移すか、首を小きざみに振ってみてください。（ウソだぴょーん）

キミも戦闘に参加しよう！

これで、スターラスターの説明は終わりだ。戦闘に参加するも、しないもキミの意志だい。しかし、わがBEGAでは、キミのように優秀な戦士ならいつでも大歓迎だ。ぜひ、スターラスターとして、地球を救う力となってほしい。

あ、ひとつ忘れていたが、スターラスターに志願する者は、装備の費用として、4900円が必要だ。受け付けは近くの玩具店、デパートなどでつねに行っているぞ。

（今回はアカデミックにできた……ような気がする）

㊦

▲この成績は、某誌で人気のN社のYさんのもの。Yさん談「本気出してみようか？」

FAMICON SPECIAL

マッハライダー

侵略者たちがときを止めてしまった。3輪オートバイの敵がマッハライダーを狙ってる……

▲任天堂
文●桜井博道

▲コースは3種類。それにデザインモードがある。

……生存者ヲ救出セヨ……

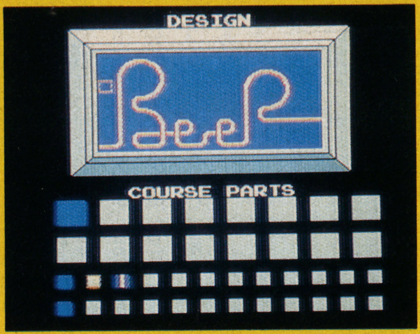
〝西暦2112年。極悪非道な宇宙からの侵略者たちに地球は占領された。焼きはらわれた町、悲痛な叫びをあげて逃げ場を失った人たちの姿はない。あたり一帯は荒涼とした風景が広がっているばかりだ。砂漠のような、原野のような、所によってはアイスバーンもある。季節もなくなってしまったらしい。侵略者たちがときを止めてしまったのだ。

そこで、特殊任務を受けたわれわれのマッハライダーは、生存者を救出するために出動する。生存者がどこでマッハライダーの救出を待っているのか、あてはない。わかっているのは、3輪オートバイにまたがった複数の敵が20種類のコースにうごめき、マッハライダーを狙っていることだけだ。

完走して生存者を救出することはきわめて難しい。しかし、もう後をふり返ることはできない。任務遂行のため、命がけのマッハライダーの挑戦が今、始まるのだ。

4速の可変ギアでパワーアップ

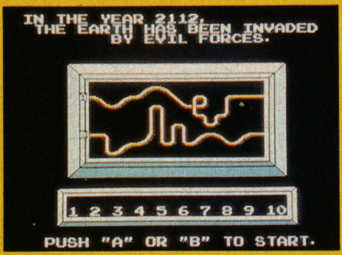
まず、画面設定を紹介していこう。写真を参考にしてもらうとよくわかるように〝F-レース〟も、くわしくは12月号のビデオゲームラボで紹介した〝RF2〟と基本的に画面の流れは同じ。ただ、キミがコントロールするのは車じゃなくてオートバイ。〝ハング・オン〟とよく似ている。もっとも、実際にバイクにまたがってライダーになりきってしまう〝ハング・オン〟に優るとも劣らない〝マッハライダー〟の興奮度は、なかなかのものなのだ。



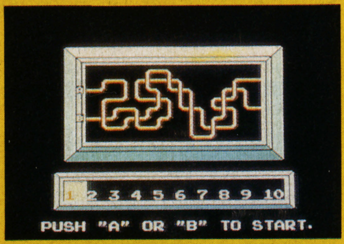
▲▼コースパーツを組んでいくとデザインは思いのまま。

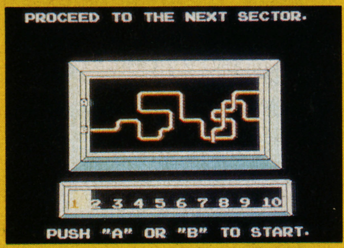
基本的な操作を説明しよう。コントローラーの✚ボタンでギア変速とハンドリング操作をする。上部を押すとギアはあがり（スピードアップする）、下部はさげるのに使う。F-レースやRF2のようにギア変速が2段（アップとダウン）の単純なスピード可変とはちがって、マッハライダーは4段可変速。スピードのバリエーションを楽しめるばかりではなく、走行テクニックとして応用できる。変速ギアも応用しだいで奥深く楽しめるというわけだ。

ハンドリング操作だけど、こんどは✚ボタンの左右を使う。まあ、これは単純に押して、臨機応変に左右へ進路をとればよい。ただ、気になるのは小さな✚ボタンだけで4種類の機能を発揮するので、どうしても手元が忙しくなってしまうことだ。4速で直線を走るときはいいけど、たとえば4速から2速に減速しながら右へカーブするなんてときは、手のスジがつりそうになる。エッ? 4速でカーブをきれないのかって!? できないわけじゃないけど、なんせF-

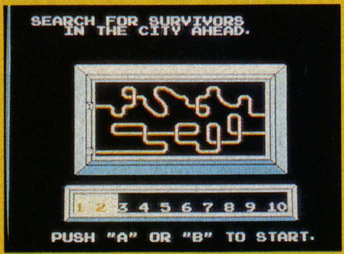


▲上がAコースで、下がBコース。好みのコースを選ぼう。





▲ながめるだけではわかりにくいコースも、選択するとごらんのとおり。これはBコース。



▲第3ステージでのA、B両コース。Bコースが走りやすい。

▲前方の敵をシューティング。ゆるやかな右カーブは安全だ。

ま、ファミコンなワケだ!!

レースの倍ぐらいのスピード感だ。カーブの角度だって、ヘアピンカーブが連続でセッティングしてあるコースもある。それに、敵のバイクがしつこく追いまわしてくる。この悪条件でトップスピードでのカーブは危険がいっぱいだ。急カーブを無難に処理するテクニックは後で紹介することにして、基本操作はざっとこんなところだ。

コースは3種類＋付録モード

コースは、基本的に3種類。

①FIGHTING・COURSE

写真を見るとわかるけど、10段階のコースでそれぞれA、Bのコースを選択できるので、全コース20種類あることになる。モニターの指示に従って好きなコースを走ろう。もちろん敵や障害物もいる。

②ENDURANCE・COURSE

コンピュータの指定した距離を指定された時間内に走破するコース。よって、コースの選択権はない。ちなみに、第1コースは20kmを250カウンターで走破するのが条件。

③SOLO・COURSE

内容はENDURANCE・COURSEと同じ。ただし、敵がいないから追いまわされはしない。

▲ドラム缶と赤の敵が相手では、苦戦しそうだ。

以上3コースに付録がついている。それがDESIGNモードだ。これはキミなりにオリジナルコースをアレンジできる。付録というよりそれ以上の内容がある。ちょうどエキサイトバイクのそれを想像してもらうといい。ただ、エキサイトバイクのケースではすでに設定されている直線コース上に各障害物をデザインするのに比べ、マッハライダーはコース設定そのものをデザインできるので、写真を見るとわかるように特設〝Beepコース〟のデザインも可能だ。自分のイニシャルをかたどったコースなんかおもしろい。走りがいがあるってもんだ。

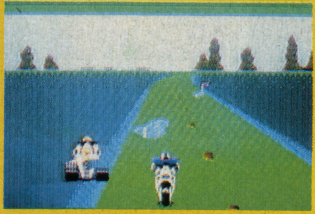
コースデザインの手順はかんたんで✚ボタンでカーソルを移動する。組み入れたいコースが決まったら✚ボタンを押したままでBボタンを押す。最後にAボタンで仕上げ。この一連の作業を続けて、キミだけのオリジナルコースを作ってみよう。

6種の敵と6種の障害物

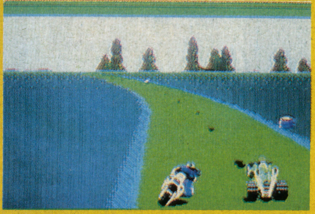
ボクなりの判断だと、FIGHTING・COURSEがやはりおもしろい。コースは種類が豊富であるだけではなく、その選択権がキミ自身にあるのは魅力だ。それに台数に限りがある（他のコースは制限時間内であれば何度クラッシュしても台数は無尽蔵にある）から、緊張感のあるプレイができるのだ。

さあ、さっそくコースのAかBを選択してスタートしてみよう。

画面上部の計器類に注目してもらいたい。TO・GOとはゴールまでの残り距離を示している。RIDERは残りのバイクの数。SHOTとは残り弾（マッハライダーはシューティング機能装備なのだ）。その横の①から④までの数字はギア変速で、たとえば3速で走れば③が赤く点灯する。右側の小さなモニターには後続車がうつし出される。低速（1～2速ぐらい）で

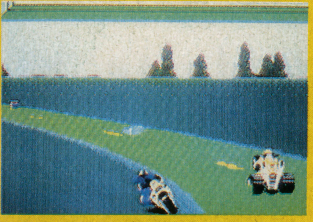


▲ここで敵にアタックすると反動で水たまりにスリップする。



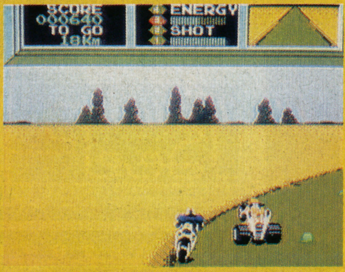
▲ここで敵にアタックすると、右前方のドラム缶へたたきつける。

▲両側にドラム缶。そう、あそこはゴールなのだ。

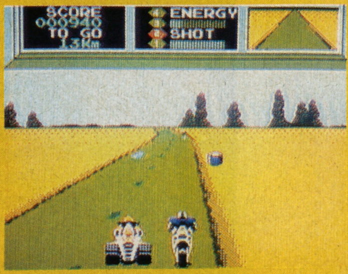


▲外側のコースに障害物が多いときは、最内を走ろう。

▲はりつかれたままだと、外へはじきとばされる。



▲この体勢は不利。アタックの基本は内側からだ。



▲4速へギアを変えて一気に加速し、ぶっちぎろう。

▲ドカーンと爆発。前のオイルはすごいスリップ度だ。

しばらく走っていると、敵がみるみるうちに近づいてきて、マッハライダーはこっぱみじんだ。かりに4速で走っていてクラッシュした場合、バラバラになった車体が再生して走れる状態になっても4速からスタートする。つまり、4速とは高速状態でのギア機能なので加速機能はほぼゼロに近い。いったんギアを1速に戻して、スタートする感覚で加速しないと、また後続車にアタックされるのがおちだ。以上の計器類をチラチラ見ながら走るのが基本となる。

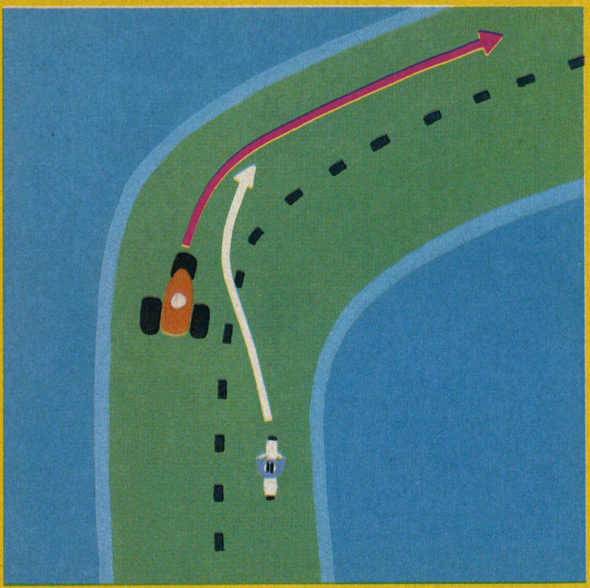
敵の3輪オートバイの種類はピンク、緑、赤、青、黒、紫の6種。ピンクから紫の順で手ごわくなる。手ごわいというのは、マッハライダーがシュートする弾の数の大小に関係がある。たとえば、ピンクの敵は1発で倒せるのに対し、赤の敵は3発打ちこまないと倒せないのだ。さらに、敵のコース上の動きも紫の敵に近づくほど速く、不規則で、とらえにくくなる。ちなみに紫の敵は、後ろから追ってきたと思いきや、アッという間にマッハライダーを追い越していく。

さらに、コース上にオイル、水、岩、ドラム缶、鋲、ボンバーボールの6種の障害物がばらまかれている。意地の悪いことにカーブにこの障害物が多いので頭が痛い。さらに、シューティングでは破壊できないので、かわすしかない。

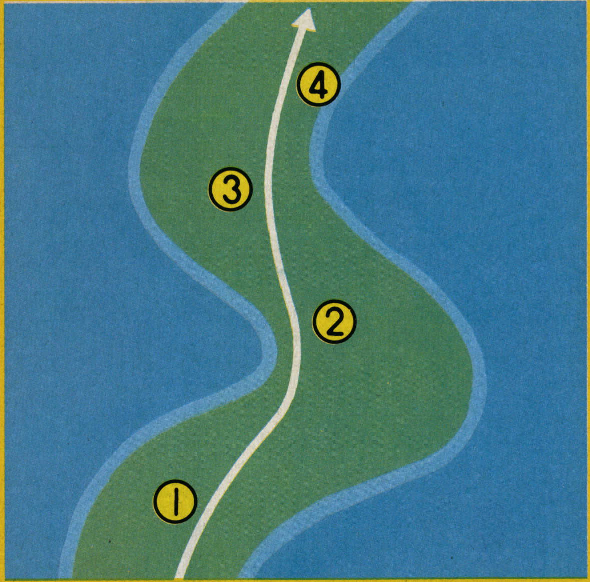
このようにカーブで敵と障害物でにぎやかなら、ぜひ図IIを参考にしよう。まず①で4速から2速にシフトダウン。②で3速に加速して、③でまた2速にシフトダウン。④では4速で一気に加速。この手順をふむと、敵と障害物をよく見ながら走れるので、うまくかわせるのだ。4速の高速でカーブを切ると(障害物がなければいいけど)ハンドルのコントロールができなくなるから、クラッシュしやすくなる。

次に、ロードファイターを思いかえしてほしい。体あたりして敵の車をはじきとばしてクラッシュさせてしまうあの機能だ。じつは、マッハライダーでもあのテクニックが応用できるのだ。ただ、ロードファイターよりも敵の車はグイグイと幅寄せしてくるので、油断できない。基本的なテクニックは図I・IIIを参考にしてほしい。

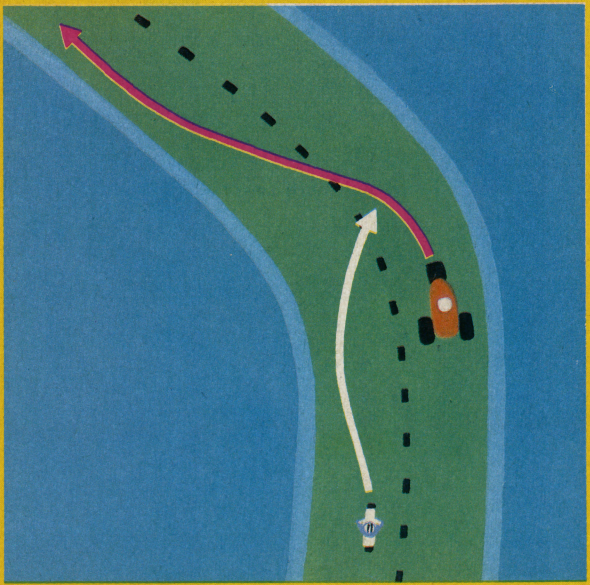
それでは最後にボーナスポイントを1つだけ紹介しよう。スタートして10台連続ピンクの敵車をシュートすると、ボーナスポイント。とちゅう、他の色の敵をシュートしてはいけない。また、体あたりでクラッシュさせた台数は含まないものとする。エッ? ボーナスは何点かって!? それは実際やってみればわかるはずだ。



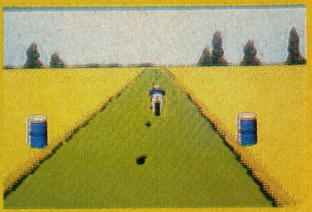
図I



図II



図III

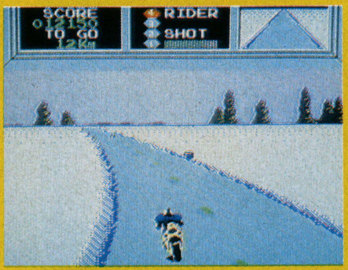


▲めでたくゴールイン。まだ先は長い。

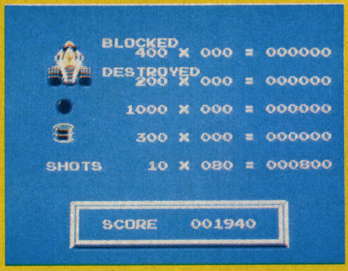
▲油断をするな

▲左車線前方にばらまかれているのは鋲。右車線を走ろう。

▲なぜか宙に浮くボンバーボール。4速ではかわしにくい。



▲あたりは冬景色。アイスバーンはスリップしやすい状態だ。



▲各コースを走破すると、こんなスコア表で得点計算。

FAMICON SPECIAL

エグゼド・エグゼス

地底帝国EXEDEXESで巨大昆虫大発生。その軍団と要塞をカーネル号で打ち倒せ!!

TOKUMA SOFT

文●CPM 闘幻狂 NANISORE®

©カプコン

キーワードを見つけよう!

読者のみなさん、こんにちは。こんど、ファミリーコンピュータで、カプコンの3作目『エグゼドエグゼス』が発売されるそうなので、今回は、その攻略法についてふれてみよう。

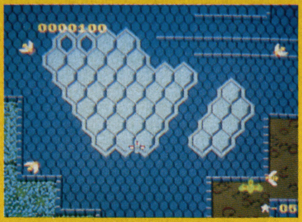
『エグゼドエグゼス』は、今年の初めに、カプコンからアーケードとして発売された、ペアプレイ(2人の同時プレイ)もできる戦闘ゲームだ。筆者としては、ほかのカプコンのゲームと比べても、もっともカプコンらしいゲームだと思ってる。なぜって、カプコンゲームの証ともいうべきPOWや弥七が登場するし、たくさん弾を当てないと倒せない敵もいろいろ出てきて、連射で切り抜けなければならなかったりするからだ。

ルールはかんたん。8方向に自機を操作して、連射可能なビーム砲で昆虫の形をしている敵空軍や巨大昆虫、地上物、そしてステージの終わりに出現する要塞を破壊すればいいってわけ。もし、敵の弾に囲まれて絶体絶命になったときは、電磁波砲を発射することによって、画面上の敵弾をすべて破壊することができる。ただ、電磁波砲には限りがあって、スタート時には3発しかない。しかし、自機が増えたときに画面上部を右から左に移動する佐吉を取ると1発増え、ボーナスも5000点入る。

また、ときどき現れるPOWも、できるだけ取るようにしよう。POWには2つの種類がある。1つは丸いPOW。パワーアップキャラでこれを取ると、プレイヤーの弾が2とおりに変化し、ビーム砲が強力になる(文字が逆になっている、元にもどってしまうPOWもあるので注意)。もう1つは文字のPOWで、おもにステージにあるハイポイントエリアにでてくる。これを取ると、敵は、すべて取れば100点のイチゴに、巨大昆虫は1万点のジャンボイチゴに変わるので、ぜひ取りたい。ハイポイントエリアでは、敵は撃ってこないので、体当たりにだけ気をつけて、セッセと点数をかせごう。

また、このゲームでは、50万点、200万点、500万点、900万点を超えると終了時にキーワードが出る。応募券をはってこれを送ると、ステッカーがもらえる(先着限定)。ただし、コンティニュープレイ(A+Bボタン)をすると、キーワードは出ないので注意しよう。

▼スタートと同時に、昆虫軍が攻めてくる。



▼『エグゼドエグゼス』はペアプレイ可能。

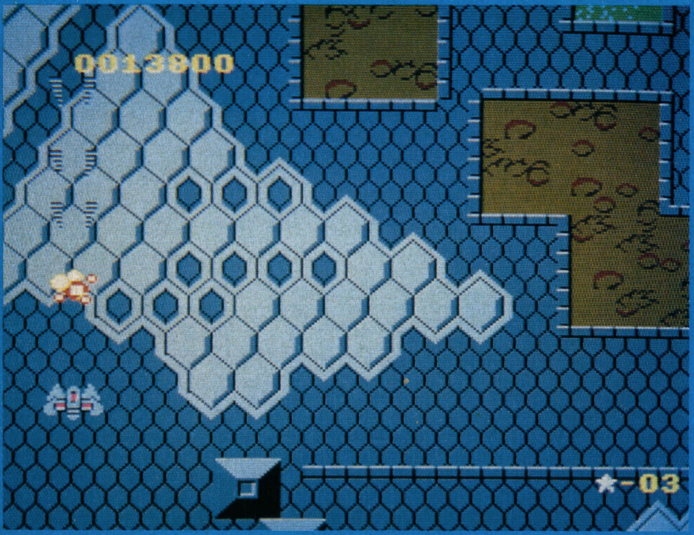
昆虫軍を倒せ!

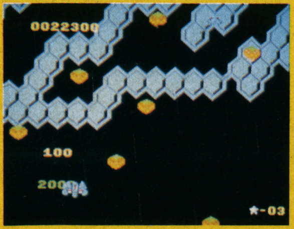
それでは、キャラクター別の攻略法を紹介しよう。まず、1発で破壊できるザコの空軍について。

これらは4~8匹ぐらいでまとまってくるんだけど、きらいな空軍が来たときは、わざと1匹残しておいて次の敵が来るまでの時間かせぎをしちゃおう。

ハエ 白い敵で、おもにステージの前半に登場。458匹が画面上下左右の決まった位置から一斉に

▼巨大昆虫を倒すとボーナス3～5000点。





◀▼POWを取ると敵はフルーツに変化。

出現し、プレイヤーのほうに突進しながら同時に2発の弾を出す。攻略法は、まず、画面の中央で待ちうけ、出現と同時に上下左右のどこか一ヵ所からその包囲網を突破して、下に回りこむことだ。

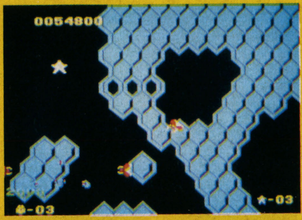
トンボ　おもにステージの半ばに、とつぜん画面下から458匹で一斉に現れ、プレイヤーのほうに突進しながら同時に3発の弾を撃つ。弾さえよけてしまえば下に回りこんでかんたんに倒せるんだけど、いっぱい出てくると弾数が多すぎてよけにくいので、左か右に弾を誘導してよけるようにしよう。

クワ　おもにステージの後半に登場。現れ方はハエと同じなんだけど、弾は撃たない。画面内で一回停止して向きを変えてから、プレイヤーに向かって突進してくる。多少スピードが速いけど、弾を射たないから、そんなに問題はないと思う。

アブ　ステージの終わりやハイポイントエリアなどに出現。6匹一組で現れ、プレイヤーの横に来ると撃ってくる。6匹全滅させると500点入るので、なるべく全部やっつけちゃおう。ただし、深追いは禁物。

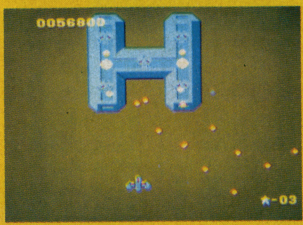
スティン・グレー　ステージのはじめとハイポイントエリアなどに出現。7匹一列で画面上方から降りてきて、中間でまた上へ行き、しばらく止まってからプレイヤーに突進してくる。弾は撃たないので、左か右で待っていて、全滅させよう。全滅させると1000点だよ。

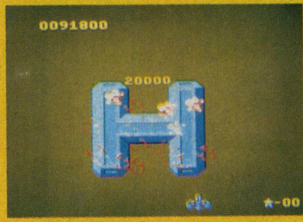
デスラー　別名ワープ部隊。8機で十の字を描き、とつぜん画面上にワープして出現、しばらく停止したあと、また別の場所にワープしちゃう。ただし、攻撃してくるのは2度目に現れたときから。最初は撃ってこないから、できればこのとき、かたづけてしまおう。全滅させると1000点入るよ。



▲ときどき画面をよぎる佐吉。必ず取れ！

▲要塞の前に弥七が出現。戦闘準備開始。


▲要塞はどれも強敵。形は全部で4種類だ。

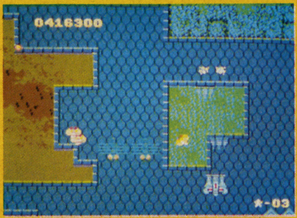


▲やった！　要塞破壊でボーナス2万点。

▲一斉に突っ込んで来るスティン・グレー。

▲前方に回転ラフ・スカル。手強い敵だ。

▲急にワープするデスラー。体当たり注意。



▲2匹の巨大昆虫が出現。連射で打ち倒せ。

▲上下左右、同時に4発の弾を撃つ砲台だ。

▲巨大昆虫の嵐。高次ラウンドでは強いぞ！

ハイパーヤシチ　要塞の護衛用として登場。4機1組で上方から現れ、1度停止したあと、突っこんでくる。だけど、ゲームセンターにあるやつよりは、スピードも少し遅いので、連射していれば、まず、やられることはないと思うんだけど……。

連射（れんしゃ）、連射、連射！

以上が、ザコの空軍に関する情報だ。しかし、このゲームの中には、何発も弾を当てないと倒せない強敵も、いろいろと出てくる。そのときのキメテは何てったって連射。さっそく、説明していこう。

レーダー　このゲームには、大きく分けて2つの地上物が登場する。その1つがレーダーでもう1つが砲台（次に説明する）だ。レーダーには何種類かの形があるが、どれも弾2発で破壊できる（レーダーとは名前なので、とくべつ攻撃が強くなるわけじゃない）。また、地上物を破壊すると、フルーツが出てくる場合がある。そのとき、イチゴとリンゴは2000点、パイナップルは1万点だ。

砲台　弾を発射する地上物で、低次ラウンドでは2発で破壊できるけど、高次になると、移動するもの、5発で破壊できるもの、上下左右、同時に4発の弾を撃つものなども登場する。したがって、こいつは、現れたらすぐに倒してしまおう。

▲前にある砲台は、5発当てなければダメ。

巨大昆虫　とても強くて10～15発の弾を撃ちこまなければ倒せないうえ、巨大な弾（破壊可能）を撃ってくる。5つの形態があり、それぞれ軌跡が決まっているから、それを覚えてしまうのが、攻略のコツ。とにかく、こいつを倒すには連射がキメテとなる。また、高次ラウンドでは、続けて何匹も出てくるので要注意。

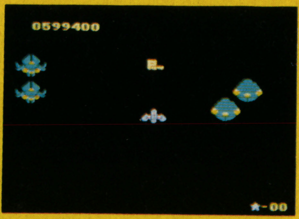
スピン・スカル　ガイコツで、3とおりの出現法を持つ。1つはハイポイントエリアに出てくるもので、得点かせぎのモトとなる。もう1つは、8匹で円を描きながら出てくるもの。こいつは弾を撃ってくるけれど、全滅させると1万点以上の得点となるので、連射を使ってぜひとも倒したいネ。最後の1つは要塞の砲台（あとで説明する）だ。スピン・スカルは、どれでも5発で破壊できる。

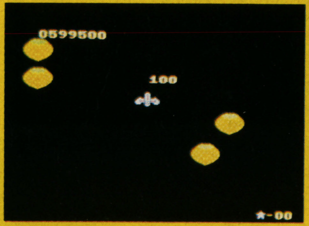
ラフ・スカル　スピン・スカルの親せき。攻撃はしてこないけど、左右に動きながら下へ降りてくる。5発で倒せるが、深追いは厳禁。

要塞　各ステージのラストに待ち受けている。ゲームセンター版では、8種類ほど出てきたけれど、ファミコン版では、クルス、ツイン・クル、EXES3号、そしてスーパーEXESの4種類だけ。

▲▶地上物を壊すとたまにフルーツが出現。

ま、ファミコンなワケだ!!





▼▶巨大昆虫もPOWには勝てない。

それぞれ、5発で破壊できるラフ・スカルと30発も撃たなければ破壊できない最強の砲台が配置されている。また、形は同じでも面によって配置されている物が違っているし、高次ラウンドでは、１つを倒しても続いてべつの要塞が登場することもある。攻略法といえば、とにかく連射あるのみ。ためておいた電磁波砲をどんどん使っちゃおう。また、こいつは最下段まで来るから、体当たりにはくれぐれも気をつけて。下に来たときは、画面上方で誘導するという手もあるよ。それから、要塞は、一定の時間がたつと逃げてしまう。得点はどれも同じ２万点なので、難しいやつはワザと逃がしてやるのも、１つの作戦だね。

番外編―K君の悲劇

さて、私にはKという友だちがいる。ここでは、そのK君の『エグゼドエグゼス』にまつわる悲劇の物語をしてみよう。

K君は、ゲームセンター版『エグゼドエグゼス』がけっこう得意な人で、１０００万点カウンターストップを記録したこともある、その道の達人だった。

ある日、BEEP編集室で「ファミコン版の『エグゼドエグゼス』が発売される」という情報を耳にした彼は、いても立ってもいられなくなる。数日後、BEEPの編集室に出かけて行ってサンプルとして送られてきたカートリッジを借りた彼は、さっそくBEEPのマシン室（ここには、パソコンやファミコンが置いてあるのだ）でチャレンジしてみることにした。

ところが、悲しいことにファミコンのコントローラーに慣れてない彼は、悪戦苦闘の連続。でも、そこはチャッカリした彼のこと、どこからかジョイスティックを持ってきて、プレイを開始した。

ゲームセンターと同様のレバーでプレイすると、カンのよいK君はプレイごとにスコアを伸ばし、たちまち１００万点を突破。と、そこへ編集部の人がやって来て、１枚の紙を彼に渡した。それによると、なんとこのゲームには賞品がかかっていて、９００万点以上でゲームオーバーになると、そのキーワードが出るとか。賞品に目がくらんだ彼は、もうぜんと９００万点突破にいどんだのだった。

するとどうだろう、それまでと違ってがぜん調子がよく、１００万点まで１ミスという記録を達成しちゃった。その後も彼は確実に残機を増やし、このままでは９００万点突破も楽勝か、という勢いだった。

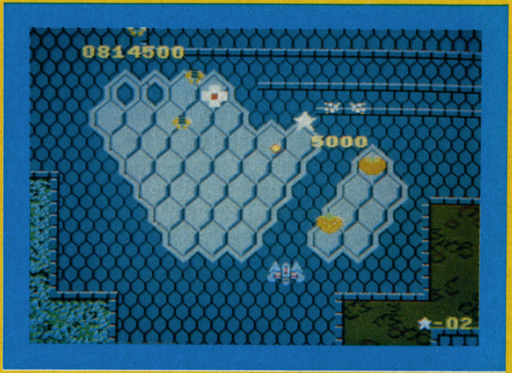
ところが、とつぜん、３００万点を超えたあたりで、目に見えて残機が減り出した。なんとヒサンなことに、指がつってしまったのだ。K君はここでポーズをかけ、少し休んでからプレイを再開した。

そして、汗まみれになりながらも５００万、６００万とつぎつぎにクリア、ついに８００万点に到達した。残りまだ20機以上、彼は最後の力をふり絞って、前人未到の９００万点突破をなしとげたのだ。

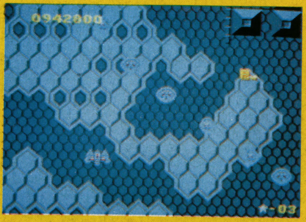
喜んだK君、ウイニングランとか称して、こんどは１０００万点をめざした。そして、編集部の人たちが見守るなか、とうとうこの大記録を達成したのだった。

ところが、スコアは０にもどり、ゲームセンター版にあったメッセージが出ない。まさかと思い残機を全滅させてみても、キーワードが出てこないではないか。ここに彼は力つきた。偉大な記録とファミコン版でキーワードを出すときの教訓を残して……。

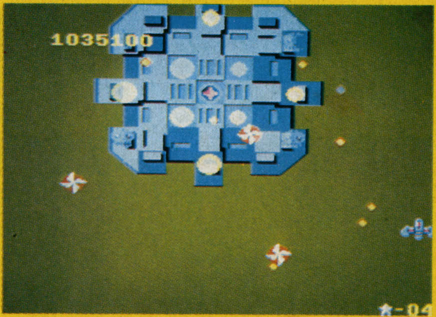
（発売後に、フェアにやろうネ）



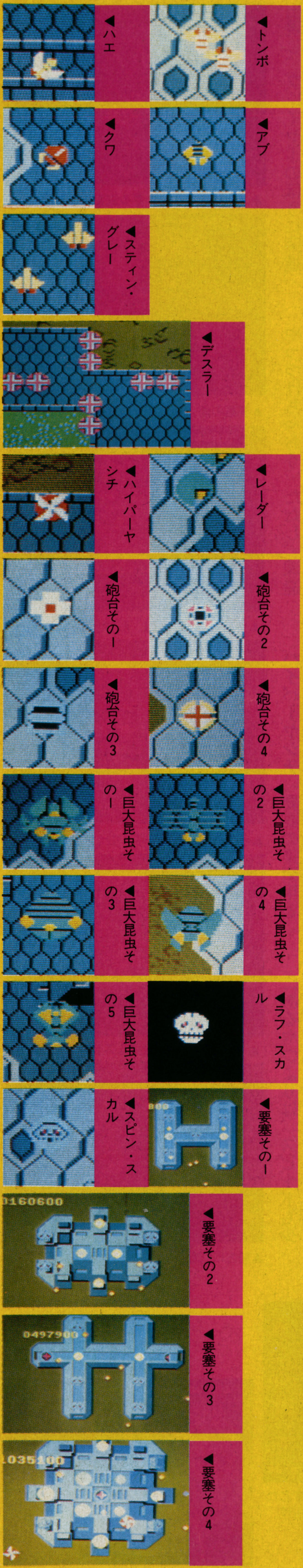
▲昆虫軍つぎつぎに登場。休むヒマもない。



▲こいつはスピン・スカル。5発でクリアだ。



▲最大の要塞。最終要塞はこいつの変形。

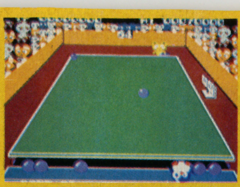


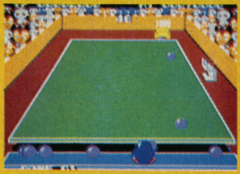
◀トンボ ◀ハエ ◀アブ ◀クワ ◀スティン・グレー ◀デスラー ◀レーダー ◀ハイパーヤシチ ◀砲台その2 ◀砲台その1 ◀砲台その4 ◀砲台その3 ◀巨大昆虫その2 ◀巨大昆虫その1 ◀巨大昆虫その4 ◀巨大昆虫その3 ◀ラフ・スカル ◀巨大昆虫その5 ◀要塞その1 ◀スピン・スカル ◀要塞その2 ◀要塞その3 ◀要塞その4

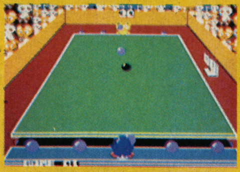
ぺんぎんくんWARS（ウォーズ）

ボールを投げまくってトーナメントに優勝しよう。敵がかわいいからって油断は禁物だよ！

アスキー
文●松川孝一


▲球があたると、転んでしまう。


▲球をぶつけると得点がアップ。


▲同点再試合にはバクダンが……。

▲2試合とって、ネコを倒した。

家族全員参加もOK！

今日は村のボール大会です。あなたはぺんぎんくんになって、トーナメントをどんどん勝ちぬいていってください。あなたのほかにもあなたのお父さん、お母さん、お兄さん、お姉さん、そしてあなたの彼女と隣のおばさん、八百屋（やおや）のおにいさんまでこのぺんぎん村トーナメントに参加できるのです。つまり8人出場できるわけ。

1、3、5回戦はウインブルドンまがいのコロセウムで、2、4回戦はなぜか、うしろに雪山の見える一面緑の草原で行われます。

優勝したあかつきには……

ルールはいたってかんたん。敵味方、向こう側とこちら側に別れ、5個ずつのボールをどんどん相手側に転がしこんで、どれだけ残りが少ないかを競（きそ）うわけです。

そしてどんどん勝ちぬいていって優勝したあかつきには……。どうなるでしょうか、技（わざ）をみがいてチャレンジしてくださいね。

もちろん1人ゲームではボーナスステージもあります。1回戦に勝つと、バンパーでボールをはじいて相手側に入れるバンパーゲーム。相手は1回戦の対戦相手、ネコ。2回戦に勝つと、球を転がして穴から出てきたモグラをはじき飛ばす、という軽快でおもしろいボーナスステージ2。そしてボーナスステージ3はコアラとのバクダンの投げ合いです。あ～こわ。

ふつう1セット60秒で対戦し、2セット先取で1回戦に勝てます。

▲ボーナスステージはなぜか宇宙で行われる。

もしも引きわけ（DRAW GAME）だったら、30秒の再試合。ここでボールの中にバクダンが1個まぎれこんでいて、放っておくとバクハツしてしまう。ポンポン投げ返しているうちに、残り時間がなくなるとドカーンだし、たいへんなんだわ、これが。

また、とちゅうでしゃくとり虫みたいなのが必ず出てくるんだけど、これに球があたると加速してはね返ってくる。気をつけよう。

出てくる相手は1回戦から、ネコ、パンダ、コアラ、イタチの順で、だんだんすばしっこく、またかしこく、立ち直りも早くなり、勝つのがたいへんになってゆくのです。

2人プレイが楽しい

このゲーム、とくに必勝法がないから、ゲームに手なれてない僕でも楽しめるのです。しかし有利にみちびく方法としては、ボールをどんどん連続して投げることでしょうか。もし敵が流れダマに当たってひっくり返ったら、ただちに球を連続してぶつけてあげましょう。もたもたしてると立ち直ってしまいます。その前に球をどんどんぶつけることですね。

あと、球に絶対ぶつからないこと。テレビゲームのテニス（かなり古いやつ）やブロックくずしになれていた僕には、これが少々しんどいのです。ついつい転がってくる球に向かって行ってしまうという、とても悲しい習性がありまして……。

球に当たってしまうと、パンダレベル以上の敵には連続攻撃でやられてしまいます。

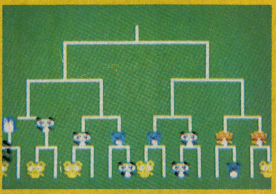
2人以上でゲームするときは、うまくいくと2人で対戦することになり、これも楽しい。1セットずつ、向こう側とこっち側で戦います。なぜなのかわからないけど、向こう側のほうが有利のようです。

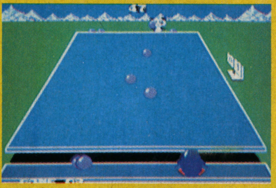
まあとにかく、キャラはかわいいし単純なゲームなので、女の子の人気をかっさらうのはまちがいないでしょう。

女の子よ、集まれ！

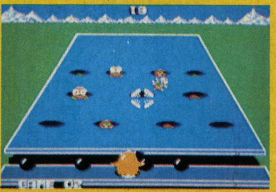
▲コアラは強かった。

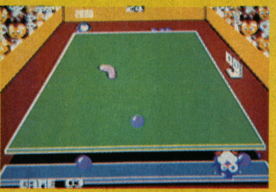
ニュルニュルに気をつけろ。


▲さて、次の対戦相手はパンダだ。


▲パンダとの対戦。ネコよりは手強いぞ。

▲すごい！ パーフェクトゲームだ。


▲ボーナスステージ2はモグラ飛ばし。


▲両方ひっくり返った。早く立ち直って。

ま、ファミコンなワケだ!!

スカイデストロイヤー

はるか遠い南の洋上で、敵戦闘機との激しい銃撃戦が展開される。敵の巨大基地をめざせ！

▲タイトー
文●武井つかさ

ビデオゲームと同時発売

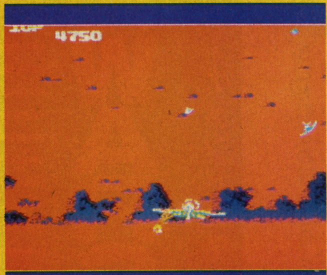
このスカイデストロイヤーは、タイトーから新発売されたアクションゲームの一つ。ファミコン用ゲームカセットとビデオゲームが同時発売だったから、ゲームセンターで飛行体験(非行じゃないぞ)を積んでいるBEEPERも多いんじゃないかな。

ファミコン版スカイデストロイヤーとビデオ版のものは、同時発売だけあってずいぶん似ている。ただし、ファミコン版のほうがハードの制約があるから、ちょっと画面が粗い感じがする。でもゲームの雰囲気はそっくりそのままだし、ビデオゲーム版よりファミコン版のほうがかえって難しいんだ。ゲームマニアには、闘志を燃やし尽くすことのできる難解なファミコン版をおすすめするな。

秘密作戦の計画

ゲーム設定は取説によると——戦闘激化の時代、フィリピンへ向かう洋上、ひとつの秘密作戦がたてられていた。それは、優秀なパイロットを乗せたゼロ戦で敵の基地に奇襲攻撃を敢行するというものであった。はるか南方洋上でくり広げられる敵戦闘機との激しい銃撃戦。戦艦からの艦方射撃や重爆撃機の弾幕を打ち破り、目指す敵の巨大基地を撃破せよ——ということだ。ビデオゲーム版については2月号のビデオゲームラボに譲ることにして、ここではファミコン版の攻略法などの解説をしていくぞ。

▲重爆撃機の登場だ。こいつを撃墜して隠れキャラ「衛星」を出そう。



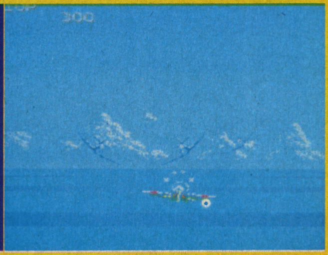
▲被弾！ 日本が誇るゼロ戦でも敵の機銃には弱いのだ。

歴史クイズの場合じゃないぜ

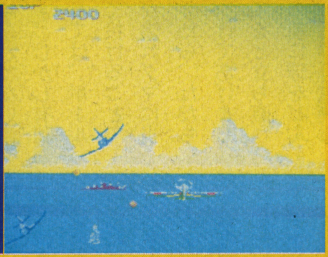
ファミコン版では、昼間、夕方、夜間、早朝の4パターンで1シーンになっているんだ。敵は、軽量戦闘機フライM、重爆撃機ノエルガイ、空母ノースザネリ、高速戦艦ゴルディウスを駆使してくる。シーン2からは、潜水艦スティングまで出現するのだ。とくに強いのが、重爆撃機と高速戦艦だ。こいつらはなりふりかまわず無数の弾を撃ってくるんだ。もう、すごいったらありゃしない。まるで某ライターが編みだした「キライダ撃ち」なのだ！ この弾幕を華麗にかわせないようじゃ、このスカイデストロイヤーで遊ぶ資格はない。

自機は単発のゼロ戦。これは一時期、太平洋の制空権を握ったこともある戦闘機なんだ。正式名称は日本海軍零式艦上戦闘機という。ということは、このゲームの時代設定は第2次世界大戦てことになるね。さて、問題です。当時の首相は誰だったかな？ アメリカの大統領は？ なんて歴史のクイズをだしてる場合じゃなかった。このゼロ戦は、空中攻撃用20mm機関砲2門と海面攻撃用魚雷を搭載している。この武器を使って敵を一掃するんだ。なお、魚雷は単発式だけど、機関砲は連射可能。ただし、各パターン最後に出てくる赤色のフライMを全滅させていないと、単発式になってしまうぞ。さあ、敵を大和魂で粉砕せよ。ま、あくまでもアソビですよ。

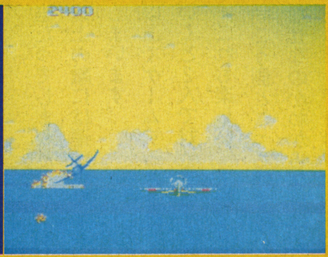
▶タイトル画面。



▶スクランブルするフライM。左右に動かして狙いを定めろ！



▶水しぶきをあげて進む魚雷。高速戦艦が沈むのも時間の問題。



▶戦艦は高速で移動するので、魚雷投下のポイントが難しいぞ。

対空攻略法

●フライM 軽量戦闘機だけあってチョコマカと高速で飛びまわるんだ。ちなみにフライはハエという意味もあるんだぞ。嘘だと思うなら英和辞典を調べてみなさい。さて、この和名「ハエM」は、たいてい編隊を組んで飛来してくる。もちろん機銃も撃ってくるから、多数出現すると逃げ場を失うことになる。米粒ぐらいの小さな（遠い）うちに撃墜しておいたほうが安全だ。でも遠方で撃墜すると点数が低くて150点なんだ。だから、ハイスコアを目指すなら、十分に引きつけて撃破したほう（最接近時300点）がいいぞ。

シーンによっては積乱雲の陰から突如飛び出してくることもあるので注意。なお、破壊目標は両翼間の下側、エンジン部分だ。

●赤色フライM こいつは攻撃してこないから、じっくりと落ち着いて破壊せよ。もしミスると、大変なことになるんだ。今まで高速連射可能だった機銃が単発式に変

◀夜間の画面は迫力がある。この面には10万点の隠れキャラがある。

◀謎の赤色戦闘機だ。6機編隊をすべて撃墜しないと、単発式機銃になる。

わってしまうのだ。なぜ単発式になるのかは、いまだに謎のまま。とにかく、単発式になると、以後の戦局が非常に不利になる。

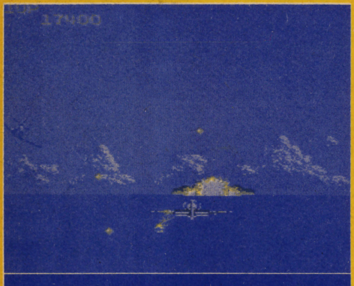
攻略法は、機影を水平線にあわせておくことだ。こうしておけば左右に動かすだけでかんたんに照準をあわせることができるはずだ。もちろん、機関砲は連射しっぱなしでOKだ。

●**ノエルガイ**　強力な弾幕をはる重爆撃機。ゼロ戦（自機）が上空を飛んでいると、必ず襲来してくるんだ。このノエルガイは4基のエンジンを装着しているので、その全エンジンを破壊しなければ撃墜できないぞ。しかも、自分の状況が不利になると、さっさと引きあげてしまうという卑怯者ときてるから始末が悪い。

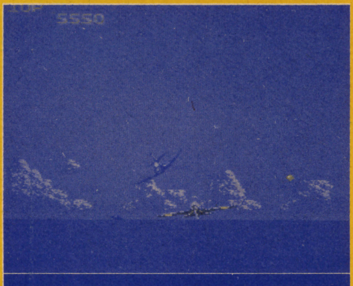
ノエルガイを墜とすには、強力な弾幕をかいくぐる度胸とテクニックが必要だ。被弾から逃れるには、絶対に静止しないことだ。静止したが最期、集中砲火を浴びることになる。攻略テクとしては、ノエルガイの上下を行ったり来たりして機関砲をぶちこむっていうのが最良策のようだ。まー、触らぬ神にタタリなしで、ノエルガイが出てきたら、海上を必死で逃げまわるほうがいいかもしれないぞ。なお、エンジン1基につき100点、撃墜すると2000点になるんだ。

対海上攻略法

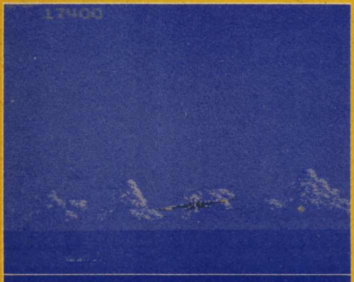
●**ゴルディウス**　高射砲を武器に弾幕をはり、高速で接近して高速で離脱していく高速戦艦。撃沈すると1000点になる。こいつを破壊するには、単発式魚雷を用いる。魚雷は一度撃つと、次の装填までに時間がかかるので、はずれると悲惨なことになるぞ。敵戦艦の動きが速いので、十分注意して魚雷を投下すること。もし命中しなかったら、一目散で上空に避難すること。それしか方法はない。



▲敵基地爆破。作戦完了の快感に酔っていたら、被弾してしまうぞ。

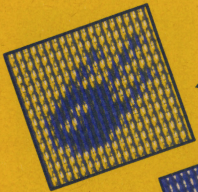


▲水平線上に見えるのが敵空母。ここからフライMが発進してくる。

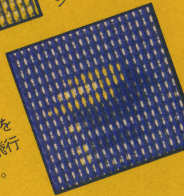


▲シーン2で現れる潜水艦だ。浮上していないと撃沈できないのだ。

▲最終破壊目標の敵基地発見！　迅速に攻撃しないと被弾するぞ。



◀重爆撃機を2機撃墜すると、この敵人衛星シーガルが出現する。



▲高速離脱する戦艦を撃沈すると現れる飛行船マイルストンだ。

●**ノースザネリ**　水平線上に現れる空母で、攻撃はしてこない。2000点、まっこれは、しっかり狙いを定めれば命中するはず。ただし、ゼロ戦を静止させていると、フライMが攻撃してくるぞ。狙いは正確かつ迅速に行うのが一流プレイヤーになる道だね。

●**スティング**　高射砲を搭載した潜水艦で、浮上中でないと魚雷は命中しない。シーン2より出現してくる。2000点だ。この潜水艦の攻撃は、ゴルディウスほど強力ではない。でも、なかなか命中しないんだよね。勘に頼るしかないみたいだな。

最終目標発見！

今までの対空攻略法と対海上攻略法、そしてキミの絶え間ない努力があれば、昼間、夕方、夜間をクリアして朝に行けるはずだ。ここは、敵キャラのオンパレードだぞ。冷静な判断と反射神経でクリアしてほしい。とくに、高速戦艦と重爆撃機の混合攻撃は忍の一字で堪えてくれ。これだけはどうしようもないからね。

最終目標の敵巨大基地は、島の中にある。しかも左右に動いているので、よーく狙いを定めて魚雷を投下しよう。できるだけ早く爆破したほうが身のためだ。シーンを終了すればボーナスステージが体験でき、さらに次のシーンへ進むことができる。

隠れキャラを見つけだせ！

ご多聞にもれず、このスカイデストロイヤーにも隠れキャラがあるんだ。

●**敵人衛星シーガル**　敵重爆撃機ノエルガイを2機撃墜すると出現する。これは、ボーナスキャラでもあり、破壊すると1万5000点もらえるんだぞ。しかし、これを出現させるのが大変!!　修業を十分つまないと難しい。

●**飛行船マイルストン**　これもボーナスキャラのひとつ。点数は1万点。高速離脱をしていく高速戦艦を撃破すると出現する。もちろん、シーガル同様とっても難しい。

他にも幽霊船ゾンビなどもある。未確認情報なんだけど、夜の海に幻の島がでるとか、積乱雲の陰から飛来してくるフライMを2機連続で撃墜すると隠れキャラがでるとかいう話も耳にしているんだ。まー、バグなのかもしれないけどネ。みんなも隠れキャラ発見に精を出してほしい。これもひとつの遊び方なんだから。もし見つけた人がいたら、即BEEP編集室にハガキで知らせてくれ。キミたちからの情報を待ってるぜ。

ダウ・ボーイ▲

コトブキシステム

文●CPM闘幻狂・NANISORE®

敵に捕らえられたVIPを救出に向かうキミのまえに、数多くの敵や障害が待ちうけている

VIPを救出せよ!!

最近、ロールプレイング的な要素を持ったゲームが多く、手軽に楽しめるけど、このゲームも、その一つではないかな。その名も「ダウ・ボーイ」。このゲームは敵に捕らえられたVIPを救出するというものなのだが、そうかんたんに救出させてくれないのだ。VIPの捕らえられている捕虜収容所までは5つのマップで構成されており、それぞれのマップで守っている敵兵士や戦車などを倒しながら、カギを取って次のマップに進まなければならない。

主人公ダウ・ボーイは最初はマシンガンと肉弾戦用のナイフしか所持しておらず、マップ2以降はこの装備ではクリアすることはできないので、武器を調達するしかない。この方法はかんたん。マップ1で、そこらじゅうに落ちている道具を拾い集めればいいのサ。

落ちている道具は5種類あり、それぞれ効果が違うからよく覚えとこう。

●TNT……赤色の箱で導火線と合わせて爆弾をしかけることができる。爆破可能なものには灯台、ドラム管、有刺鉄線などがあるが、残量に注意して使おう。

●導火線……TNTと合わせて爆弾をしかけることができるが、導火線は引く長さによって残量が変わるので注意しよう。

●地雷……青い突起物で、地雷をしかけることができる。地雷に敵兵士や戦車が来ると爆発する。

●はさみ……マップ3、4、5で登場する有刺鉄線を切ることができる。切るときはあせらず落ち着いて。

●はしご……マップ4で絶対必要。赤い壁に立てかけて、壁を通りこすことができる。回収して再利用することもできる。

また、これらの道具はマップ1以外の場所では手に入らないのでマップ1で集め放題に集めておこう。

捕虜収容所への道

それではマップ別の攻略法をかんたんに説明していこう。

●マップ1

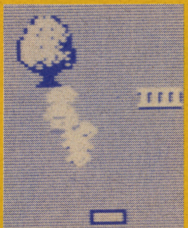
武器を調達せよ!!

この面は武器調達の面で、そこいらじゅうに道具が落ちているので急いで拾おう。早く拾わないと敵兵士が取ってしまい2度と拾えなくなるので注意しよう。とにかく、この面で武器をたくさん調達しないと後々困ることになるよ。

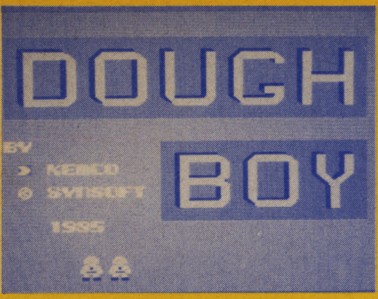
敵兵士はときどきマシンガンで攻撃してくるが、よけるか、岩や木の陰に入るか、もしくは塹壕でかわそう。敵兵士を倒すときはマシンガンで撃っても、弾が遅いうえに敵兵士がチョロチョロ動き回るので、ナイフで倒したほうがいい。ナイフの使い方は敵に体当たりするだけ。敵兵士は死んでしまう。ただし、このときの敵のマシンガンの弾には、くれぐれもご注意を。

それから調達した武器の使用法についてだが、爆弾は、セットした場所でAボタンを押し、「ピッ」という音がしたらAボタンを押したまま、ダウ・ボーイを動かして導火線をのばしてAボタンをはなして点火させるというもので、導火線が短いと誘爆する危険性がある。その他の武器は、使いたいところでBボタンを押すことによって使用できる。書き忘れたが、面をクリアするには画面右端のカギを取って右端に進めばいい。

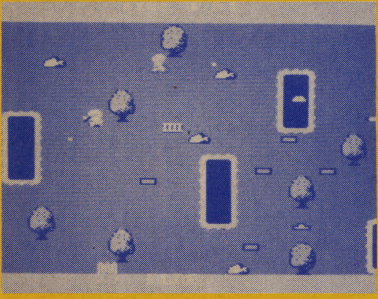
●マップ2



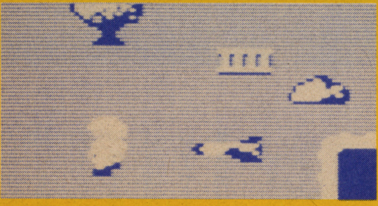
ダウ・ボーイは肉弾戦が得意、敵に体当たりすればとナイフで一つき。



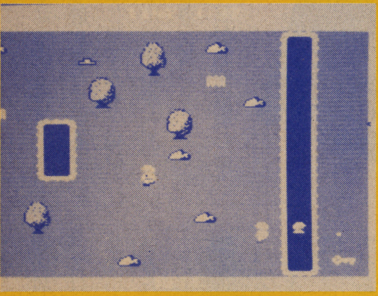
ダウ・ボーイのタイトル、ちょっとしたデモ画面もなかなかのモノ。



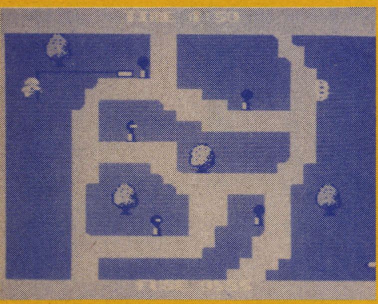
上に見える兵士がダウ・ボーイ、マップ1は武器調達に大忙し!



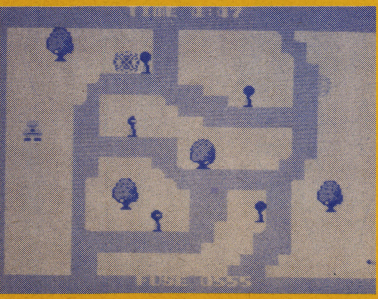
2人用プレイで使える誘導ミサイル、ただし敵にすると恐ろしい。



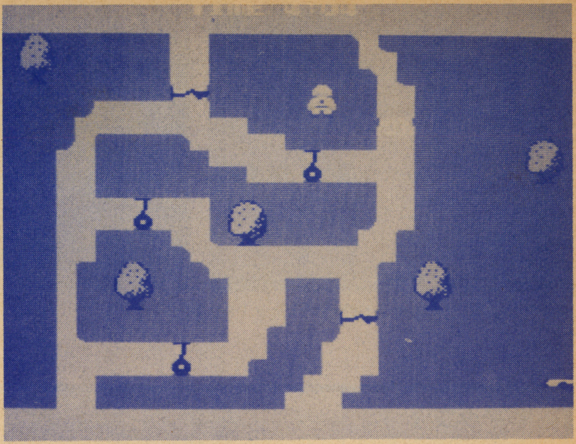
一つのマップをクリアするにはカギを取り脱出しなければならない。



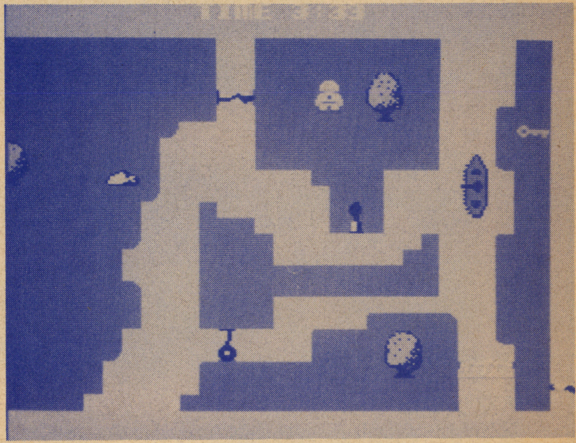
灯台のそばに爆弾をしかけたところ。



爆弾は使い道がいろいろある。



灯台を倒せば橋として使用できるのだ。次々と倒してしまおう！



マップ２の終わりを守っている敵の艦船。スキを見て進め！

川を渡れ!!

マップ2からはマップ1で調達した武器を使用していかなければならない。この面は川を渡らなければならないのだが、この川には悲惨なことに、橋というものがないのだ。ダウ・ボーイは軍人なのに、どういうわけか泳ぎがヘタで泳いでわたろうと川へ入ると、おぼれてしまい1ミスとなってしまう。したがって川を渡るには、自力で橋を作らなければならない。

橋を作るには、幸運にも川の周囲に建てられている灯台を、爆弾を使用して爆破して、それを使用すればいいが、画面右端では敵の船が砲撃をして、ダウ・ボーイの行動の邪魔をする。しかし、この艦船の動きは大きな川を下から上へ進み、画面外から消えると、しばらくして、また下から出現するという単調な動きなので問題ないだろう。また艦船はプレイヤーと座標があったときは砲撃してくるので上下によけるか、木などをたてとして、かわそう。

この面は全体的に見て、敵兵も出現せずかんたんな面だが、爆弾を使うときには気をつけよう。なぜなら、この面は川が多いので、導火線を引いているときなどは、あせって落ちてしまいやすいのだ。そのほかにも導火線を短く引きすぎてしまったために、爆風に巻きこまれて誘爆してしまうこともあるので、十分注意しよう。

●マップ3

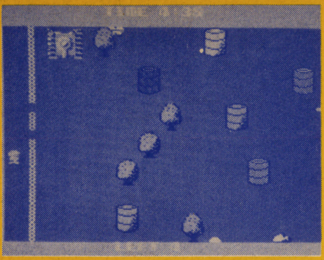
補給基地を大破せよ!!

この面はカギがなく、画面上のそこいらじゅうに置かれているドラムカンの1つに隠されているので爆弾でドラムカンを破壊しながら探し出さなければならない。その上に敵兵士も次から次へと出現して数も多く、オマケに画面両端には戦車が上下に行き来してダウ・ボーイに向け弾を多数発射してくる。この面の攻略法としては、まず戦車にたいして、戦車の通り道に地雷をしかけておくことだ。ただし地雷は、ダウ・ボーイが通っても爆発してミスとなってしまうので、まちがえてもふまないようにすること。敵兵士にたいしては、相手にすると危険なので逃げに専念しよう。そしてドラムカンの陰に隠れながら爆弾を使用して、ドラムカンごと敵兵士をふっ飛ばそう。とにかく、敵側の攻撃をさけながら、スキがあればドラムカンを破壊するように心がけるように。それから、このマップ3から画面両端に有刺鉄線が配置されている。この有刺鉄線を破壊するにはハサミを使って切るということもできるが、少ししか切れないうえに、ねらい撃ちにされる危険性があるので、破壊力のある爆弾を使用して一気に有刺鉄線をふき飛ばしたほうがいいかもしれない。そういうわけで、とにかく早くカギを見つけてクリアしよう。

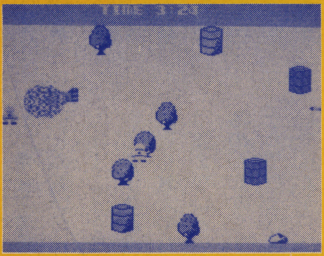
●マップ4

壁を乗り越えろ!!

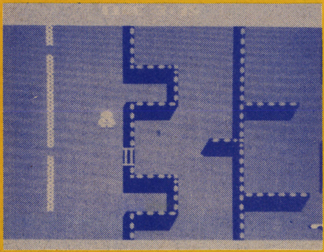
この面は敵基地の入り口といったような所で、迷路状の壁を乗り越えて進んでいかなければならない。ダウ・ボーイは素手では壁を乗り越えることができないので、マップ1で調達したはしごを使って乗り越えていかなければならない。この壁には黄色と赤色の2種類があり、赤色以外の壁は、はしごを使うことができないので、はしごが使えない、と騒がないようにしよう。はしごの使い方は、赤い壁に向かってBボタンを押せばいいのだが、使いたい位置よりも少し上のほうで使わないと使えない場合があるので、気を付けて使用しよう。またマップ1で調達できるはしごは最高2つなのにたい



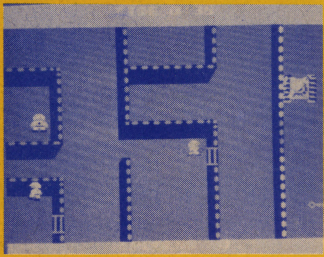
マップ3はドラムカンのどれか1つにカギが隠されているのだ。



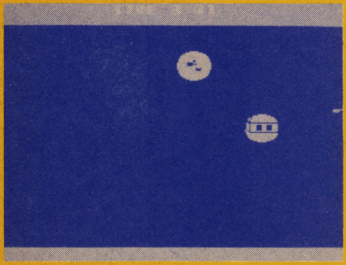
タンクが地雷に突っこんだ、地雷はおもにタンクに使うといい。



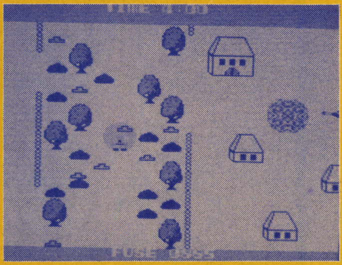
マップ4は壁にはしごをかけて乗り越えて進んでいかねばならない。



マップ4の終わりにタンクが待ち受けているスキを見るのだ！



マップ5は正真正銘の真っ黒な面、視界が悪いので地雷に注意！



暗黒面で爆発が起こると画面が一瞬光り、地形がわかるのだ。

して、はしごを使用しなければならない所は4、5ヵ所あるので、使用したはしごは壁を越えた後に回収しなければならない。回収する方法は、壁の反対側ではしごに向かいBボタンを押せば回収できる。また、この面では出現する敵兵が多いので注意していないといきなり死んでしまうことがあるので注意を。壁をすべて乗り越えると戦車が画面右端にいるので、スキを見てカギを取って右端へ進もう。

●マップ5

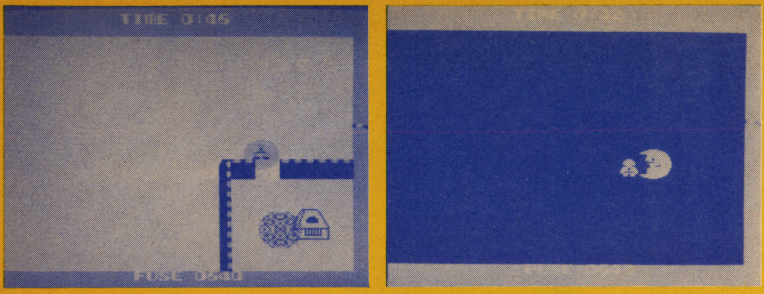
味方を救出せよ!!

この面はラストステージで捕らわれのＶＩＰを救出しなければならないが、ここは真っ暗で自分の周りの少しの部分しか地形がわからない。この面の左端は地雷地帯だ。爆弾を使用することによって少しのあいだ、地形をすべて照らし出すことができるので、出現地点で2～3回使用しておおまかな地形を覚えておこう。また少しずつ進まないと、地雷が置かれているのがわからずに地雷のエジキとなってしまうので、気をつけて進んでみよう。この地雷地帯さえ通過してしまえば、画面右端は捕虜収容所と兵舎や見張り台などしかなく、見張り台からのサーチライトにでも入らないかぎり敵は来ないので、次々に敵の建造物を破壊しよう。ただし捕虜収容所は門に囲まれていて進入不可能なので、マップ3と同様にカギを探し出さなければならない。カギは敵の建造物のどれかに隠されていて、とると捕虜収容所の門があくので、捕虜収容所を破壊して、そこから出てくるＶＩＰを保護しよう。ＶＩＰを保護したら、画面右端ではなく左端から脱出しなければならない。

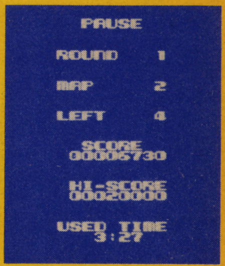
前に通った地雷地帯を通過して左端へ行けば脱出に成功する。そうすると、ＧＯＯＤ ＬＵＣＫと出て、マップ1にもどってしまう。

楽しさ倍増法

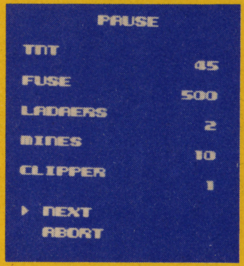
このゲームで全面クリアしたキミへ一言、このゲームはスコアのほかに、ＶＩＰ救出作戦に用いた時間が表示されるのだ。だからＶＩＰ救出までの最短時間を競うという遊び方もあるのだよ。またゲーム選択モードがあり、ゲームＢは説明したゲームＡのほかに、誘導ミサイルという強力兵器が登場するのだ。この誘導ミサイルは画面右端より発射され、そのまま横に飛んでくるのだ。このゲームＢはハンパじゃないぞ。そして、この誘導ミサイルを操作できる、2人用モードがある。操作法はIIコントロールのレバーで上下移動、ボタンを押し続けることによってミサイル発射、ボタンをはなすとミサイルが爆発するのだ。これで2人用をプレイすれば全面クリアすることもあるが、プレイヤー2が裏切ったりするとたいへんだぞ。



最後の門を開け、捕虜収容所を爆発させるとＶＩＰ登場だ。

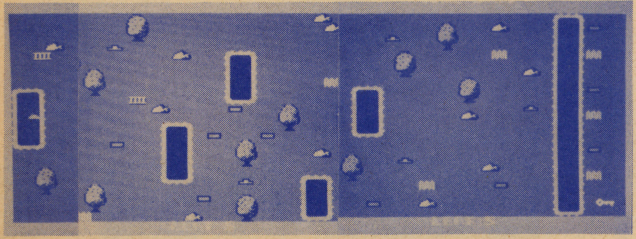


ポーズ画面その1、スコア、タイム、残機等が表示される。



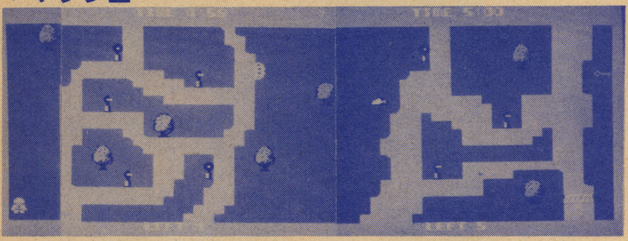
ポーズ画面その2、ＴＮＴ火薬等の残りの装備が表示される。

▼マップ1



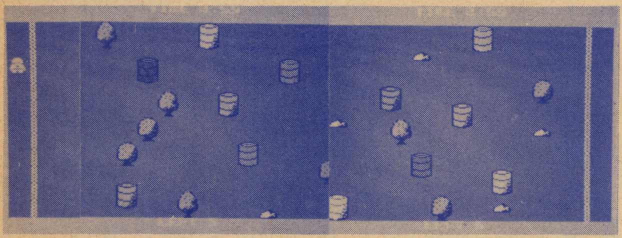
この面は武器調達の面で、そこいらじゅうに落ちている物を拾おう。

▼マップ2



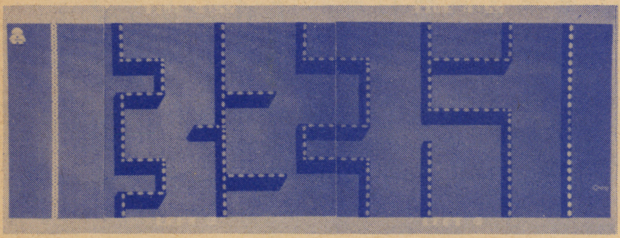
川の流れているこの面は、灯台を爆破して橋にしながら進もう。

▼マップ3



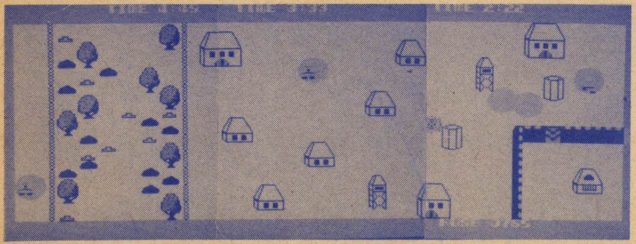
この面はドラムカンの一つにカギが隠されており戦車も来るぞ!

▼マップ4



マップ1で拾ったはしごを使うのがこの面、壁を乗り越えるのだ!

▼マップ5



この面は本当は真っ暗でプレイヤーの周りしか見えないのだ。

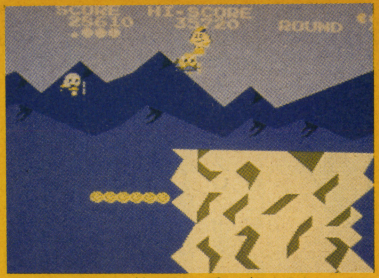
FAMICON SPECIAL

パックランド▲

ナムコ©(株)ナムコ

文●氷水芋吉

「パックランド」で迷子になった妖精を送りとどけるパックマンの行く手には次々に敵が……

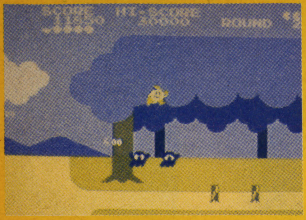


崖が続く道でも、敵の頭上に乗ればラクラク。しかし敵が上に動くと……危険もいっぱい！

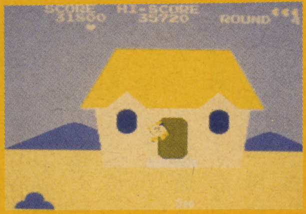
前回（12月号）では芳珍玉一氏とボクの対談でチョこっとだけ触れた「パックランド」。今回は1ページで紹介してみよう。

ストーリー

パックマンの国「パックランド」で迷ってしまった妖精を、妖精の国「フェアリーランド」に送ってあげるパックマン。しかし、とちゅうには山あり、崖ありで危険がいっぱい。おまけに邪魔なモンスターまで出てくるからさあ大変。パックマンは妖精を無事に送ることができるだろうか？



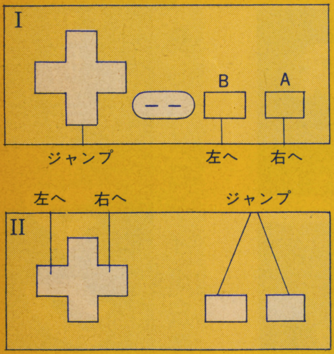
パワーエサでイジケた敵。連続体当たりで高得点を狙おう。最大7650点まで得点可能だ。



家に着いたはいいけれど、奥さんもいなければ子供もいない。単身赴任のパックマン!?

操作方法

操作のやり方は、前回も書いたように2通りあり、くわしくは図を見てもらうとしよう。初めての人がやりやすいのは2P用だけど、慣れれば1P用のほうがスピードコントロール、空中制御、急停止などの細かい操作をやりやすいので、ボクとしては、なるべく1P用でプレイするのをオススメする。



1P用コントローラー

2P用コントローラー

敵キャラクター

敵はいろいろな乗り物でやって来て、当たるとミスになる。それらの敵は、色違いで5匹いて、それぞれに性格が違うので要チェックだ。

クライド（オレンジ色の憎いヤツ。いちばんしつこい）

ピンキー（桃色のしつこいヤツ）

インキー（目がロンパリ。たまにオカシな行動をする）

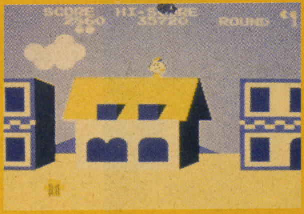
ブリンキー（タレ目で弱い）

スー（いつもパックマンの後をついて来る。時間切れになると猛スピードで追いかけてくる）

反撃

ラウンドのところどころに、小さなパックマンの形をした、パワーエサがある。パックマンがこれをとると、敵は一定時間だけ青くなり（俗に言う「イジケ」）、その状態で敵に体当たりすると、400点、800点……7650点と点数が入る。

パワーエサを取ったはいいけれど、ここは崖のとちゅう。空飛ぶブーツを使って一網打尽だ！

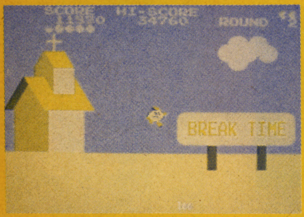


屋根の上のパックマン。しかし、この家の住人からは苦情がこないんでしょうか？

隠しフィーチャー

ビデオ版での隠しフィーチャーと同じもの（ヘルメット、ラウンド終了時での姿勢点など）のほかにも、オリジナルの隠しフィーチャーがあるらしい（たとえば「花」など）。それらを探すのも楽しみの一つだ。

なお、ラウンド終了時の姿勢点は、ビデオ版とは違ってフェアリーランドに着いたときでも他の場合と同じなので注意。



ラウンド最後のボーナスチャンス。空中での姿勢が決めてだ。めざすは10,000か!?

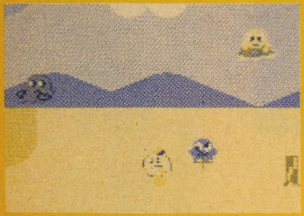
得点アップのコツ

得点の仕方は何通りかある。いちばん一般的なのが、フルーツターゲットによるものだ。

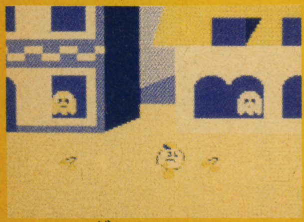
フルーツターゲットには、サクランボ、イチゴ、リンゴ、ナシなどがある。後のトリップのものほど、また続けて取るほど点が高く、障害物の上に乗ると出る場合が多いので、障害物があったら、必ず上に乗ってみよう。そのほかにも、1つのターゲットを取ると連鎖反応的（？）にたくさんのターゲットが出現することもある。

他の得点源としては、パワーエサでの反撃によるもの、ラウンド終了時のタイムボーナス、隠しフィーチャーに関するものなど多数。

まだまだ書きたいことはたくさんあるけれど、ひとまず今回はここまで。なお、これら以外の隠しフィーチャーを見つけた人は、ゼヒ手紙でBEEPまで一報を！(芋)



UFOとホッピング。おまけにスーにも囲まれてしまった！　ヘタに動くとヤバイぞ。



やっぱり得点稼ぎのためにはフルーツターゲット。「チリもつもれば山となる」ですな。

ま、ファミコンなワケだ!!

FAMICON SPECIAL

超時空要塞マクロス▲

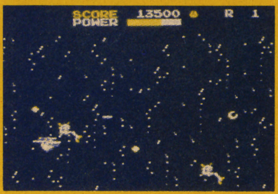
美しいメロディ小白竜とともに、あのマクロスがファミコンゲームとなって帰還した――

バンダイ
文●クワトロ常光

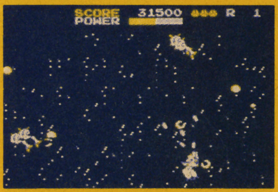
©㈱ナムコ／©ビッグウエスト

▲タイトル画面

▲ミンメイちゃんのデモ画面



▲ファイターからガウォークに!



▲バトロイドになって後方の敵も撃て

▲反応弾もビシバシ使ってやっつけろ

西暦2009年――

かつて地球上にプロトカルチャーという種族が生存していた。そして彼らは、自らその進んだ科学力により戦闘用クローン人間〝バイオノイド〟を造り、全滅してしまった。バイオノイドは男のゼントラーディ、女のメルトランディに別れて、その闘争本能に導かれるままに戦い続けていた。

西暦2009年、地球統合軍の超巨大宇宙船艦マクロスは、宇宙空間においてバイオノイドの両軍と抗戦状態に突入していた。キミは地球統合軍バルキリー隊のストライクバルキリーVF-1Sのパイロット、一条輝となり、敵の戦艦に潜入し、中心部を破壊しなければならない。マクロス市民5万8000人を救うためにも、成功を祈っている。

マクロス再びマクロス

マクロスといえば、誰もがバルキリー、ミンメイ、そしてとてつもなくすばやく動くメカの戦闘シーンが頭に浮かぶほど、当時のアニメブームにおいてガンダムを超える第一の存在といえるパワーを持った作品でした。テレビ放送も終わった後で制作、公開された映画版マクロス〝愛・おぼえていますか〟は、まさにアニメの頂点を極めた作品といえる、日本アニメ史上最高のできでした。

しかし今考えれば、すでにあの頃から一年以上もたっているのに、まだ僕の心の中には、輝、ミンメイ、未沙たちの面影が焼きついて離れない。そして美しいメロディ小白竜とともに、あのマクロスがファミコンのゲームカートリッジとなって、ここに帰還したのでした。思えば長いようで短かったこの一年半だったけど、確かに待ち望んでいたゲームであるに違いないはず……。

バンダイ・ナムコ総力結集

このゲームを手がけたメーカーは、別々の分野で僕が一番気に入っている会社、バンダイさんとナムコさんなのです。

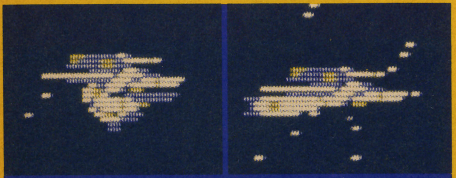
バンダイさんはこれまでプラモの再販、タマゴバルキリー、映画仕様の物、ハイコンプリートモデルなど、マクロス公開後も、いろいろなマクロス商品の新製品を発表してきました。テレビゲームには昔、アルカディアというゲーム専用機のカートリッジにマクロスがありましたが、今回のものは、それより内容的にも数段優っています。バンダイさんは、現在「アドバンスト・バルキリー」というモビルスーツバリエーション的展開で、バルキリーの試作機なんかも発売していこうという企画を進行中なので、そちらのほうが実現すれば、マニアにとっては最高のアイテムとなるのです。

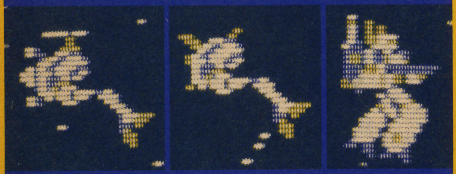
それでは、ゲーム自体の制作にあたったナムコさんですが、あのギャラクシアンの隠れミュージックのナウシカからでもわかるように、アニメファンの方がいらっしゃるらしく、今回のマクロスも設定をよく活かして凝っているなあと思わせた点がいくつもありました。その中でも一番すごいと思ったのは、アニメそのまんまといえるくらいの反応弾のついたことでした。これによって得る破壊のカタルシスというものは、なぜかバンゲリングベイの2PLAYをしていて相手のヘリコプターを誘導弾で撃破したときの感じに通じるものがあって、一種の快感をおぼえてしまうくらいなのです。ハイ! これが、おそらくカルチャーショックというものなんでしょう(マニアにしかわからないでしょうけど……)。

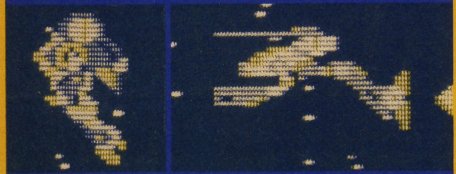
それでは、いよいよ、ゲーム自体の細部に関する解説にいこうと思います。

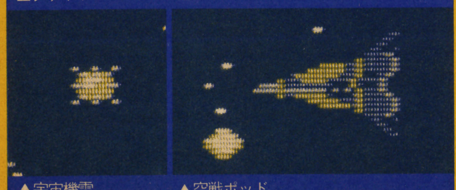
変型ロボットゲームの元祖

ゲームの解説の前にひとこと。少し話がずれてしまうかもしれないけど、じつはこのマクロスは、数あるビデオゲームやテレビゲーム、パソコンゲームの変形ロボットシューティングゲームの発想の元に


▲バルキリー(ガウォーク)とバルキリー(ファイター)


▲リガード(偵察ポッド)リガード(戦闘ポッド)バルキリー


▲クァドランロー ▲グラージ


▲宇宙機雷 ▲空戦ポッド

なったアニメともいえるのです。たとえば、テグザー、フォーメーションZなどの、とくに前者のプログラマーの人たちがアニメファンだったりなんかして、テグザーの変形をバルキリーを元にしてつくったらしく、マクロスがゲーム界に与えた影響は大きいのです。

ストライクバルキリー発進!

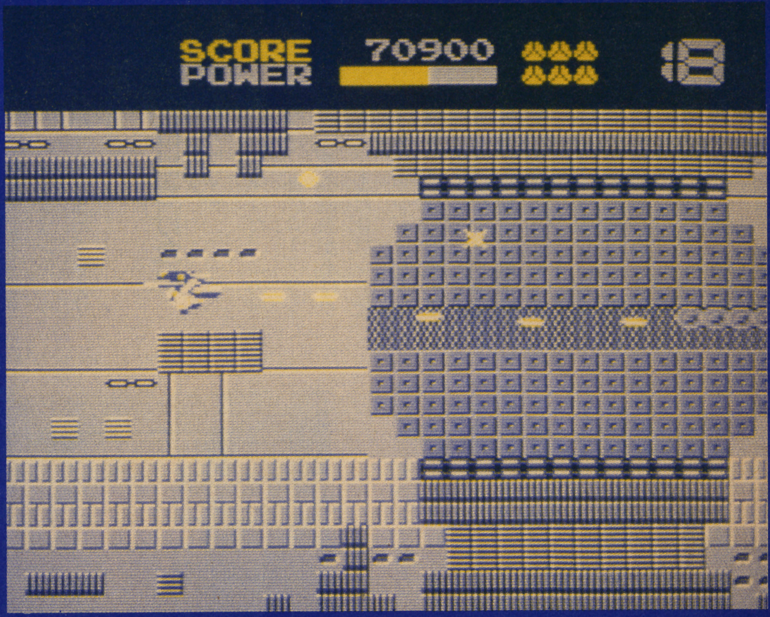
あまりにも長い前口上(まえこうじょう)に思わず絶句(ぜっく)された方も多いのでは?

では、キャラクターから紹介をいたしましょう。まず自機のバルキリーから。気になっていた機種は、ボーステックのX1版と同じくVF-1S。仕様はもちろんストライク。しかし、それでいてゼントラーディのワンポッドが出てくるのがわからない(映画には出てこないのです)。アニメと同じく、ファミコン初の3段変形。それぞれに、しっかり特徴がついているのです。とくにガウォーク形態は、連射ができて、しかもバトロイドほど大きくないので、一番戦いやすいのです。

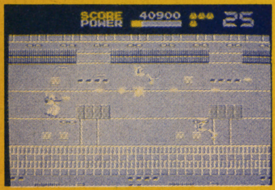
次は、敵のキャラですが、リガード(ワンマン戦闘ポッド)に通常タイプとミサイル装備型との2種類あるところなんかに凝(こ)ってるなあと感じたのと(キャラクター紹介では意図的にはずしました)、そのほかに目新しく感じられたところといえば、やはりクァドランローやヌージャデルガーの拡散ミサイルと特異な動きでした。ヌージャデルガーは、なんとなくゼビウスのタルケンの動きに似ているような感じでした。

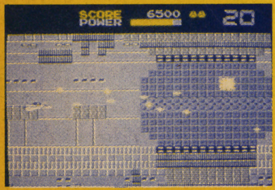
では、ここらでキャラクターの解説を終わりにして、ゲーム自体の解説へとまいりましょう。ゲーム開始直後に、まずバルキリーを左上に移動させてください。たいしたテクニックではありませんが、これで、だいたいの敵の攻撃は防げるはずです。ただし、これは1、2ステージで使えるだけで、スペシャルターゲットも出せません。どうしてスペシャルターゲットが出ないかというと、スペシャルターゲットは、おそらくある一定の数、同じ敵をはずさないで倒さなければ出ないので、この技(わざ)を使うときは、敵を倒すとパターンが変わって失敗しやすくなるからです。それと、中心部のシステムを破壊するときには、ここでは必ずガウォークに変形したほうがよさそうです。そのほかに、クァドランローの攻撃を防ぐには、事前に反応弾で(つまり出てきた瞬間に)倒しておくのが一番有効な手だと思います。これ以外にも、もし裏技や隠れキャラなどがありましたら、僕の担当している"ぴーぴんぐルーム"のテレホビー族の広場まで、お手紙ください。この記事に対する反論、ファミコンとX1のマクロスの比較(ひかく)なども受けつけております。ほんとうにお願いしますよ。

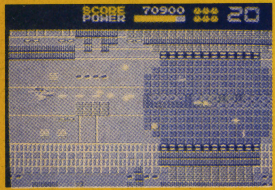
しかし、隠れキャラに未沙さんなんかがいたら、感激のあまりビルから飛び降りちゃうかもしれない。でも最後になっていうけど、ナムコさんに、もう少し"遊び"を入れてほしかったなぁ。たとえばバルキリーの頭部のバージョンチェンジが出てくるとか、ミンメイが「テディーボーイ・ブルース」の石野陽子ちゃんみたいに、デモ画面で歌うとか、まああまり遊びすぎても、知らない人にはわからないだろうから、しかたがないかな。では、これからのバンダイ・ナムコ両メーカーの新作に期待しましょう。

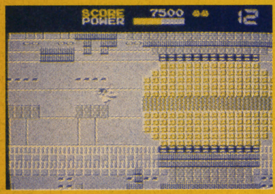


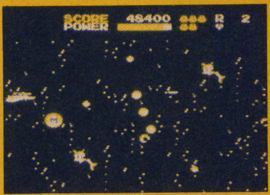
▲バックフロートしながら侵入

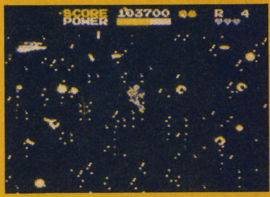

▲戦艦内部での戦闘

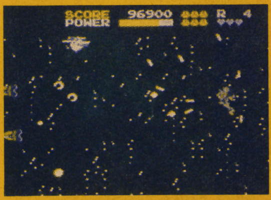

▲これが、敵戦艦の中心部だ


▲最後の戦いだ! がんばれっ

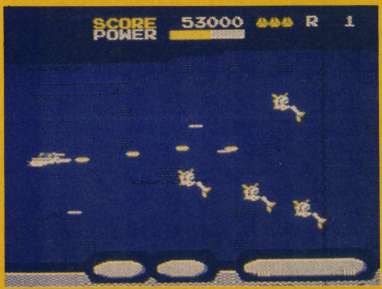

▲やったあ! 中心部を撃破したぞ!


▲スペシャルターゲットの"M"だ


▲クァドランロー出現


▲クァドランローの激しいミサイル群

▲こちらも反撃とばかりに反応弾を使用



▲敵戦艦の横で戦闘

ボンバーマン バイナリーランド

▲ハドソン 文・KILALA

アクションのボンバーマンに、右脳と左脳を使うバイナリーランド。君はどっちを先にやる!?

楽しみだぞ! ハドソンニューソフト

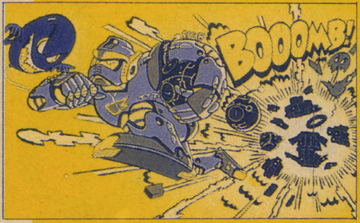
ハドソンといえばあのファミコン版ロードランナー、スターフォースなど名作を生み出したソフトハウスとして超有名だよね。そんなハドソンブームに拍車をかけるように、さらに2つのソフトが発表された。「ボンバーマン」と「バイナリーランド」。どちらも迷路をかいくぐって出口までたどりつくゲームなんだ。ロードランナーライクな仕上がりに、思わずゾクゾクしちゃうね。

自爆だけはさけたい ボンバーマン

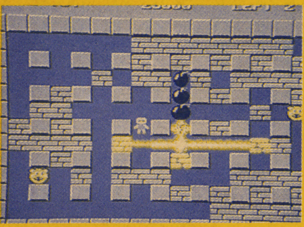
まずはボンバーマンだ。このゲームではナント、あのロードランナーのランナー君の過去があばかれるんだ。昔々、まだロボットだったランナー君はボンバーマンと呼ばれ、悪の手下として爆弾を作らされていた。なんとかして更生したいと思っていた彼は、「地下迷宮を抜けて地上に出れば人間になれる」というウワサを聞き、脱走を図るんだ。でも敵は追ってくるし、武器は自分の作った爆弾だけ。はたして彼の運命は……!?

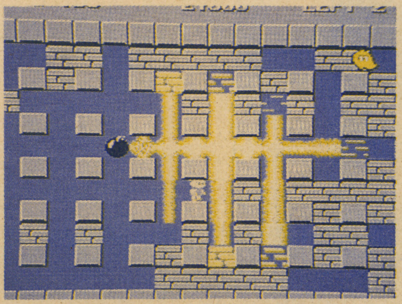
それぞれのステージは、敵を全部倒せばクリアとなる。また、出口はレンガの中に隠されているから、かたっぱしから爆弾で溶かしてみよう。最初は爆弾を1コしかセットできないが、パワーアップパネル（これもやっぱりレンガの中にかくされている）を取れば、1度にセットできる爆弾の数が1コずつ増えるよ。こうなったらひたすらレンガを溶かすっきゃない!! でも出口は爆破するなよ。

もひとつウレシイ機能として、コンティニュープレイがある。ゲームオーバーになると、アルファベットを組み合わせたシークレットコードが表示される。次のゲームのときにコンティニューモードにしてシークレットコードを入力してやれば、前と同じゲームを再現してくれるんだ。これで、いいところまで進んだところでゲームオーバー、なんて泣かされることもないね。



▲「ボンバーマン」オープニング画面


▲連発にするとパワー倍増!!


▲コンクリートのカゲにいれば自爆しない

あっちが右ならこっちは左 バイナリーランド

お次はバイナリーランドだ。ペンギンのグリンくんとマロンちゃんは大の仲良し。でもある日、魔法の森の中にある鏡の迷路に閉じこめられてしまった。ここでは何もかもが左右逆に動いちゃうんだ。グリンが右へ動けばマロンは左へ行ってしまう。しかも迷路の中はクモの巣はあるわ、こわーいファイアーボールは出てくるわで、モー大変! おまけに、2人同時に出口にたどりつかないとゴールできないんだ。右脳と左脳の両方を活性化するにはピッタリのゲームといえるね。

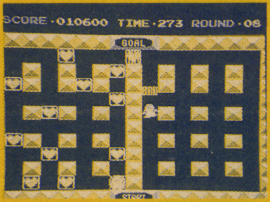
まずゲームを始める前に、グリンとマロンのどちらを中心に操作するかを選ぶ。あとは2人をうまく動かして、出口に同時にたどりつけばいいだけ……といっても、なかなかウマクはいかないよ。

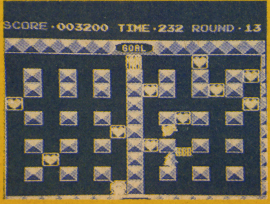
クモの巣にひっかかって動けなくなったら、もう1人の持っているスプレーで助けてあげよう。このスプレー、とても便利だけど、ファイアーボールにはきかないから注意。また、鳥にさわると2人の場所を入れかえることができる。これを使ってゴールインするテクも考えられる。

なかなか考えさせられそうなソフトを2つ、ざっと紹介してみたけど、キミたちはどっちが好みかな? ロードランナー超ド下手のKILALAとしてはバイナリーランドがオモシロソーだけど、ボンバーマンも捨てがたいなぁ。

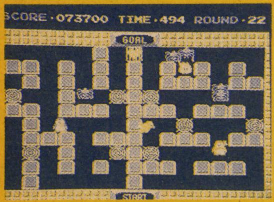
以上、12月下旬発売予定です。

▲「バイナリーランド」オープニング画面

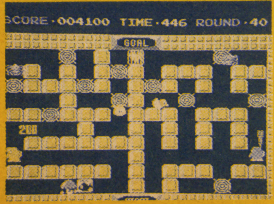




◀ボーナスステージではハートを集めよう(上と下)



▶クモがザワザワ……。あーコワイ。



▶ここまでくると、ムズカシイね。

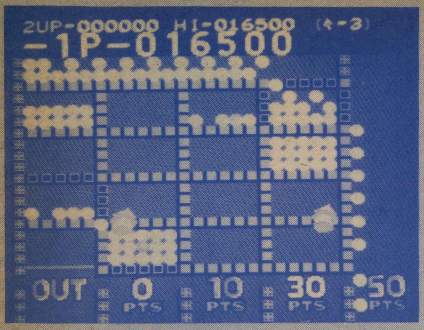
FAMICON SPECIAL

ロットロット▲

TOKUMA SOFT

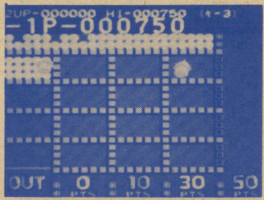
文●CPM闘幻狂・NANI-SORE®

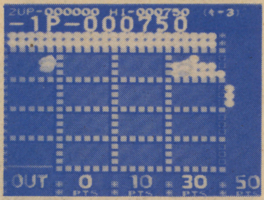
敵を倒すのに飽きちゃった人におススメなのが、このゲーム。でも、なかなか難しいゾ！

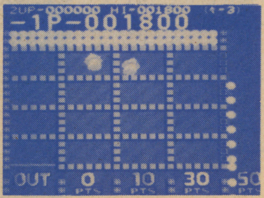


▲ロットロットは瞬間の判断力が勝負だよ。

▲タイトル







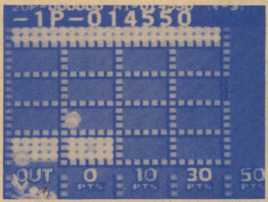
▲まずは、スティックを使ってボール移動の術

パズル感覚のニュータイプ

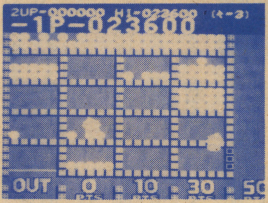
この「ロットロット」というゲームはアイレム㈱によりゲームセンターに登場し、BEEPでも11月号で紹介されたので、知っている読者も多いと思うが、今ここにファミコン用として再登場した。このゲーム、今までのゲームとはちがい、敵を倒したりするのではなく、画面上16の部屋を動き回るボールの手助けをして、ボールを下のポケットにうまく落としてあげるのだ。このパズル感覚のニュータイプゲーム、ゲームセンター版と同様に、ゲームオーバー時にキーワードが出る。応募券をはって送ると、先着限定でステッカーがプレゼントされるそうなので、がんばってトライしてみよう。

いま交換遊戯がおもしろい

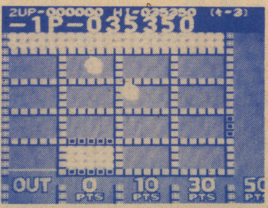
プレイ方法は8方向に動くスティックを使う。コントロールどおり動く赤スティックと、少し遅れて後を追う緑スティックが指す部屋を、Aボタンでまるごと入れ換えてプレイを進めればいいわけだが、画面上の16の部屋の壁は、開いたり閉じたりしてボールが流れてしまう。ポケットに入れば得点できるが、左下のZゾーンに落ちてしまうとカニが出てきて、ひもを切り、ボールが落ちてしまうので、Zゾーンにボールが落ちてしまったら、カニがひもを切る前に他の空き部屋と入れ換えよう。また、時々流れてくる赤玉は、左へは行くが右へは行かずにボールの移動を止めてしまうイジワルボールだが、0～30点のポケットに入ると5000点取れるので、うまく利用しよう。それから、規定得点に達すると面クリアとなり、残りのボールが白色に変わり、8秒間右下のポケットが開く。この間に入れると、ボール1個につき1000点入るし、カニも出現しない。ボーナスステージが終わると、次の面が始まり、再スタートとなる。また、ボールの色は面ごとに違っている（オレンジ、青、ピンク、緑、ほかにもある）。

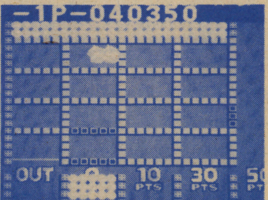


▼Zゾーンではカニが下から出てくるゾ



▲ボーナスステージは、右下が開きっぱなし！





◀スコアに注目、赤玉が入ると5000点だ！

瞬間の判断力が勝負!!

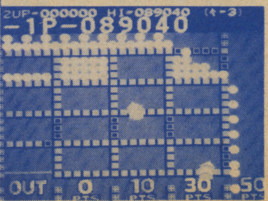
この「ロットロット」は瞬間的な判断力が勝負の決め手といわれるほど難しいゲームで、攻略法といえるようなものはあまりないんだ。

かんたんな定石みたいなことを書いていこうと思う。

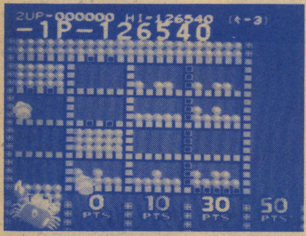
まず、ボールが落ちてきたらすぐに一番右の部屋と交換する。ここはZゾーンからも遠いし、50点のポケットに落ちやすい。そのかわりに赤いボールのある部屋は一番下の列と交換しよう。赤ボールは、0～30点のポケットでないと落ちないので、ここに置いておこう。

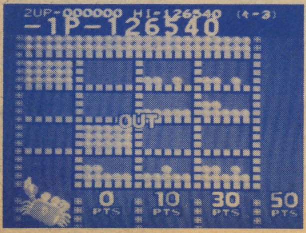
それからつねにZゾーンに注意する。Zゾーンにボールが落ちそうになったら、すぐZゾーンにスティックを動かし、空き部屋と交換しよう。高次ラウンドになると、突然最上段からZゾーンにボールが落ちてくることもある。また、カニはZゾーンにボールが多いほど動きが速いので、空き部屋がないときはボールの少ない部屋と交換しよう。もちろん、なるべくなら一つは空き部屋を確保しておこう。

規定得点に近くなったら、空き部屋に次々とボールを移動させて、ボールを増やしてボーナスステージを迎えよう。ここでのかせぎは次のラウンドの規定得点までの点を少なくするのに有効だ。それから、書き忘れたが、壁の開閉は、ランダムではなく、パターンなので、そこんところをよーく研究してみてくれ！



▲これが噂のフィーバーチャンスだよ





▲カニにひもを切られるとボールが落ちる。

ま、ファミコンなワケだ!!

FAMICON SPECIAL

忍者じゃじゃ丸くん▲ジャレコ

文●加藤孝之

さくら姫を救わなくては……。早く行かないと、姫の身が危ない。じゃじゃ丸くんの登場だ

忍者くんにピンチヒッター

悪漢なまず太夫の操る魔物たちによって、さくら姫がさらわれてしまった。そこで、かつて魔城に乗りこみ、宝物を取りもどすために勇敢に戦ったあの忍者くんに助けを求めようとした。しかし、忍者くんは修業の旅に出ていて、しばらくは帰ってこない。これはたいへんというところに、なんと忍者くんの弟がいた。その名は忍者じゃじゃ丸くん。はたして彼は、忍者くんの代わりに魔物たちを倒して、めでたくさくら姫を救出できるのだろうか……!?

アーケード版にはないが、この「忍者じゃじゃ丸くん」も、前作「忍者くん」の人気の秘密を十分に受け継いでいる。たとえば、キャラクターの表情や動きのかわいらしさ、雰囲気満点の美しい背景、いろいろなテクニックを必要とするスピード感あふれる戦いなど。とくに背景は凝っていて、描写も細かい。古い曲を現代風にアレンジしたようなBGMもバッチリだ。

プレイヤーの腕しだいで、「忍者くん」にはなかったさまざまな忍法が使える。さらに、前作では5種類だった敵キャラクターの数も、今回は6種類に増え、ますますプレイヤーを飽きさせないだろう。

じゃじゃ丸くん戦闘開始。緊張の一瞬。

みごとな文字で、登場する妖怪の紹介だ。

最強の忍法は

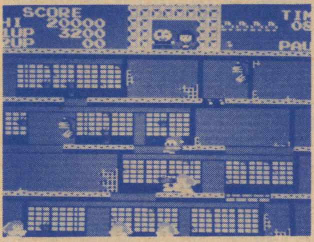
それでは、操作法について、かんたんに説明してみよう。実際の操作はいたって単純。✚キーで左右に移動、下は「ガマパックンの術」のみに使用する。Aボタンはジャンプ、Bボタンは手裏剣を投げるとき使う。

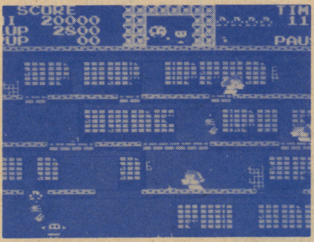
おつぎは忍法について。画面を見ると、ところどころに青い天井ブロックがある。これを崩すと、隠れキャラ?が出てくる。すなわち、トロッコ、手裏剣、赤玉、薬ビンの4つの忍法と、赤くて小さい忍者の小丸などだ。

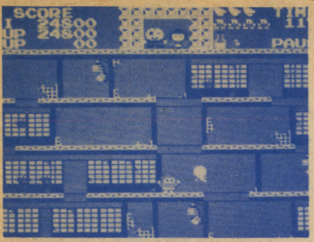
それぞれの忍法の効用はとみてみると、まずトロッコ。これに乗ると猛スピードで走れるうえ、敵をひき殺すこともできる。手裏剣は手裏剣の射程距離が伸びるし、赤玉は足が速くなる。そして、薬ビンではからだが透明になって敵をすり抜けられるんだ。さらに、これら4つの忍法のうちの3つか、小丸が4人そろうと、最強忍法ガマパックンの術が使えるのである。

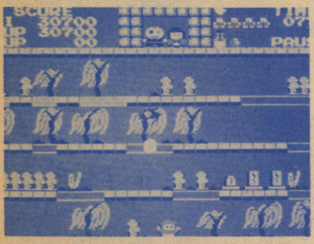
ガマパックンの術は、前に述べた4つの忍法とはぜんぜんスケールがちがう。一匹の巨大なガマガエルが出てきて一瞬にしてすべての敵を動けなくし、みんなきれいに食べてしまうんだ。

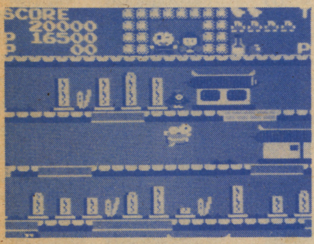
おそらくこの忍法は、忍者じゃじゃ丸くんの最大の売り物になるだろう。このすごい迫力は、実際キミたちの目で確かめてもらいたい。

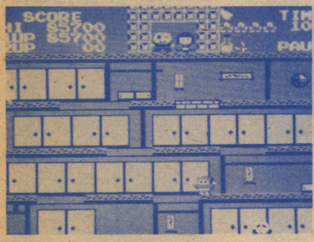

敵のワナ、黒い爆弾。絶対とらないこと。

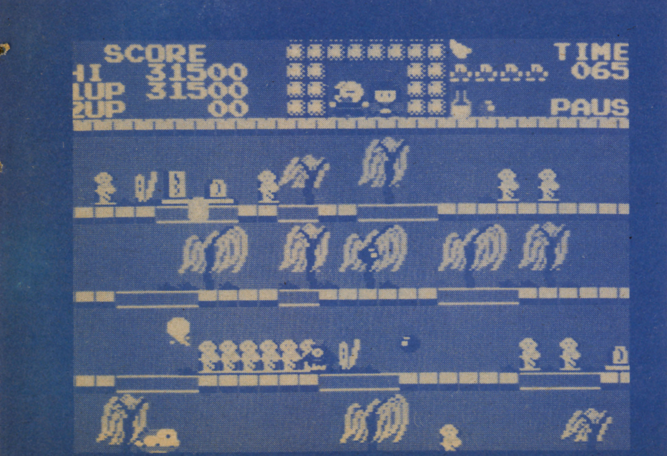

小丸が現れた。早く4人集めちゃおう。


やった! 最後の妖怪も倒して面クリだ。


白い小判。金色の小判の半分の得点だ。


この面のボス、カラカッサに不覚をとった。


ヘドボンとの一騎討ち。緊張の一瞬だ。

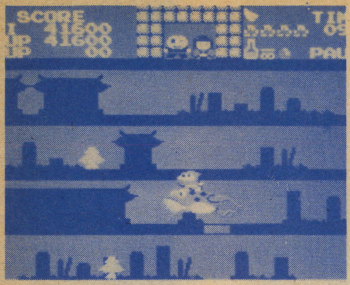


あっ、小判に見とれてなまず太夫の爆弾に当ってしまった……。

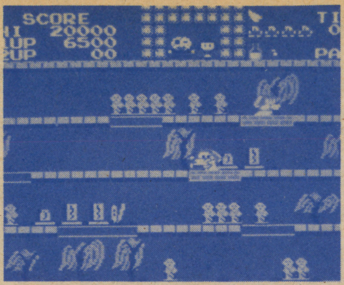
妖怪がズラリ!

おゆき:かわいい? 雪女の妖怪。武器は氷剣。点数は倒すと100点、たましいをとるとさらに100点(以下同様)。**クロベエ**:カラス天狗の子供のような妖怪。武器はカマ。点数は各200点。**カラカッサ**:こいつはおなじみだね。武器はゲタ。点数は各300点。**ヘドボン**:忍者が白骨化したような妖怪。武器は骨(なくなってしまわないのかな)。点数は各400点。**ピン坊**:はっきりいってひとつ目小僧。武器は目玉(火の玉み

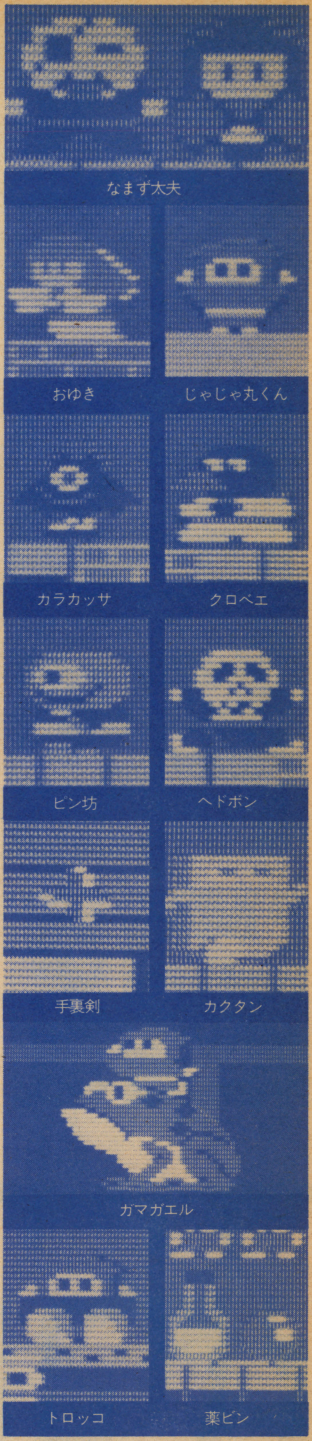
ま、ファミコンなワケだ!!



ついに出た！ 最強の忍法ガマパックンの術を見よ。



忍法"薬ビン"を使って、さあ反撃開始。



たいだ)。点数は各500点。**カクタン**：将棋の駒のようなカベの妖怪。武器もカベ。点数は各600点。**なまず太夫**：「あしたのジョー」の丹下段平のような、妖怪軍団のボス。武器は爆弾、ボーナスステージ（すべての妖怪に共通で気絶させると100点もらえる）では火の玉。点数はなんと5000点。**じゃじゃ丸くん**：おもわず忍者くんの双子ではないかと思ってしまうキャラ。キミの分身となって妖怪軍団と戦うヒーロー。

攻略方法

「忍者くん」とくらべて、全体的に難しくなっている。敵はすべて妖怪。なんたって妖怪はコワイもん。

前作「忍者くん」では、お城のデモンストレーションが出てきたけれど、これには出ない。そのかわりこれには、最初に必ず、登場する妖怪の名前が出る。

倒し方は、忍者くんのように、手裏剣だけを使った単純な方法では、うまくいかない。とくに、面ごとに出てくるその面のボス、これがめっぽう強いのだ。まともに戦ったら絶対にムリ。だったら、気絶させればいいじゃないかといっても、このゲームではそれさえとっても難しい。でも、冷静な判断力と、人一倍の目があればできるハズ。ふだんから、ゲームで目の動きを鍛えているキミたちなら、だいじょうぶだろう。

では、いよいよ妖怪たちについて述べてみよう。まずは、おゆき。いちばん最初に出てくるだけあって、こいつは比較的かんたんにクリアできそう。ただし、ゆだんは禁物だよ。2匹目のクロベエあたりから、手ゴワくなりだす。まともに向かっていっても、まるで歯が立たない。うっかり相討ちにもなりかねないので注意。しかし、こんなところでやられていては、最後の妖怪カクタンを倒すなんて夢の夢。確実に殺すには、気絶させるのがいちばんだ。おゆきは、ぶつかるだけで気絶するが、クロベエは、休みなく跳びはねているので、ぶつかっていってもはじき合うだけ。だから跳ぶタイミングを考えて、つねに上か下に待ち伏せしているといい。これは、このあと出てくるすべての妖怪に共通していえる。3匹目のカラカッサも、この要領でやっつけよう。ただ、こいつはぶつかったあと、必ずゲタを投げてくるから、ムキになって追いかけないほうがいい。4匹目のヘドボンは、離れて戦うよりも接近戦にもちこむほうが得策だ。くっついて戦うと意外とモロイのだ。ここではヘドボンよりも、カラカッサに注意したほうがいいかもね。

5匹目のピン坊、こいつは手裏剣が通じないのでやっかいだ。だけど、ななめにジャンプして頭をけとばしてやるとあっさり気絶してしまう。このテクを有効に使ってクリアしてしまおう。ただし、接近戦はよくないぞ！

ついに最後のカクタン。こいつはやたらめっぽう強い。カベの妖怪だけあって、手裏剣がまったく通じないし、ひざげりでも気絶しない。しかも、武器がカベだなんてふざけてるよ！ でも、ここまでたどり着いたキミならやってやれないことはない。とにかくチャレンジあるのみ。それにこいつは、かんたんなきっかけ（ピッタリついて、いきなり後ろに跳び逃げるなど）で気絶してしまう。そうした瞬間をねらって手裏剣を投げると、カクタンだって倒せるんだ。

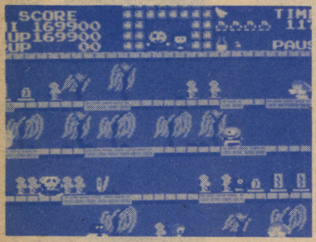
しばらくすると、すべての妖怪が登場するが、あわてることはない。1匹1匹確実に倒していけば、おのずと道は開けるのだから。

ハイスコアへの道

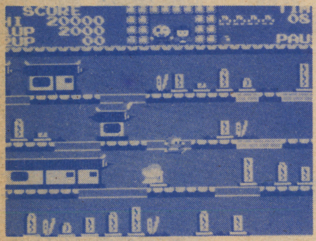
まず第1に、必ずたましいをとること。妖怪はやられると、たましいが抜けて上へ昇っていく。そいつを逃さずキャッチするのだ。あとは、さくら姫のサクラの花ビラをとっておくこと。これは、なまず太夫と戦うためのキップになるし、3つ集めるとボーナスステージへも行けるんだ。

なまず太夫は、上から火の玉を落としてくるので、じゃじゃ丸はそれをよけながら手裏剣で戦う。そして、みごとやつを打ち倒し、さくら姫救出に成功、ハッピーエンド――と思いきや、次の面では再びよみがえった彼が、妖怪軍団とともに、キミを待ちうけている。

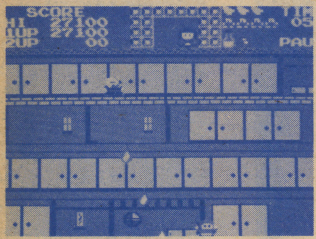
7面に、隠れたボーナスステージがあるというウワサ！ キミたちで、真相を確かめてほしい。



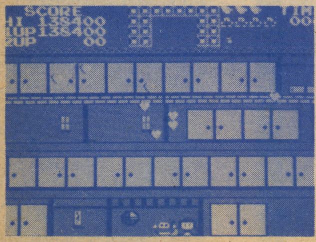
妖怪軍団せいぞろい！ 戦いはこれからだ！



救出を待つさくら姫。なまず太夫と対決だ。



太夫との戦い。火の玉かわしてやっつけろ！

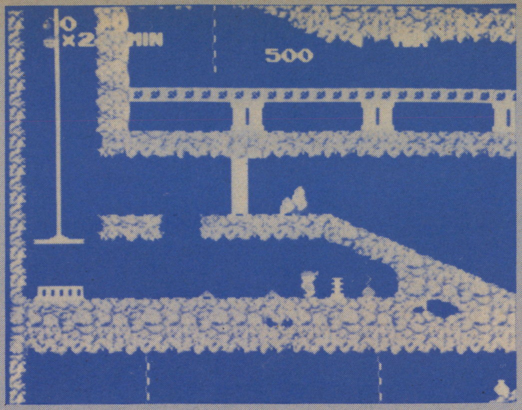


救出成功でハッピーエンドと思ったら……。

スペランカー▲アイレム

文●KILALA

伝説のピラミッドはどこにあるのかな。コウモリや毒ガス、落とし穴をよけ、さあ地底旅行



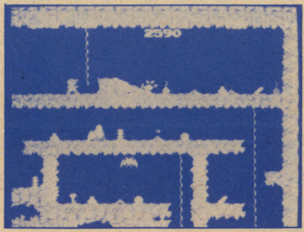
▲へっへっへ、エネルギーはいただき!!

こたつに入って地底旅行!?

いやー、寒いねえ。12月だもんね。12月といえば、「早くぅ来い来いお正月ぅ……」ときたもんだ。「お年玉を○千（万!?）円もらって☆△を買おう」と、早くから計画をたてているキミ!! そう、今BEEPを読んでるキミだよ。そーゆーのを取らぬタヌキの皮算用というんだゾ。でも、そんなキミも思わず欲ばりになってしまうソフト「スペランカー」を速報しちゃうよ。

地底深く入りくんだどうくつには、高価な宝物がいっぱい。キミはそいつをいただこうというわけだ。でも難なく手に入ったんじゃゲームにならない。あの手この手でキミの行く手を防ごうとするんだ。落とし穴はあるし、ドロ沼はあるし、大岩小岩もザクザクだ。

それだけじゃないぞ。ゆうれい、コウモリ、毒ガスなんかもキミのじゃまをする。キミはこれらを無事クリアして、次の通路へ進むためにカギを見つけ出し、伝説のピラミッドへたどり着けるかな? さあ、手に汗握る地底旅行のはじまり、はじまり!!

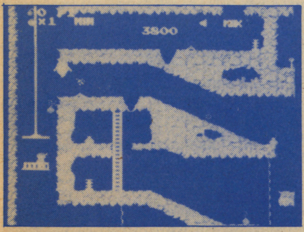


▲うまくぶら下がって斜面に移るのはけっこうムズいよ。

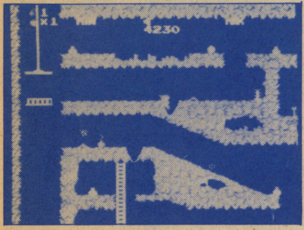
迷路をめぐって拾え、拾え!!

まずひとつ断っておかなくちゃならないのは、手元にあるサンプルは完成バージョンじゃないってことだ。写真に出てくるキャラなども、変更される可能性もあるから、「オレのとちがうじゃねえか」と怒らんでくれよ。

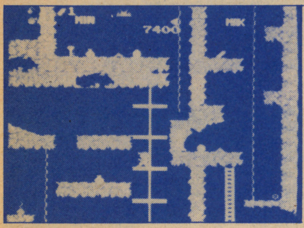
さあて、下にある地形図を見てほしいな。「マップ」でなくて「地



▲コラ!! 情けない所に爆弾を置くな。

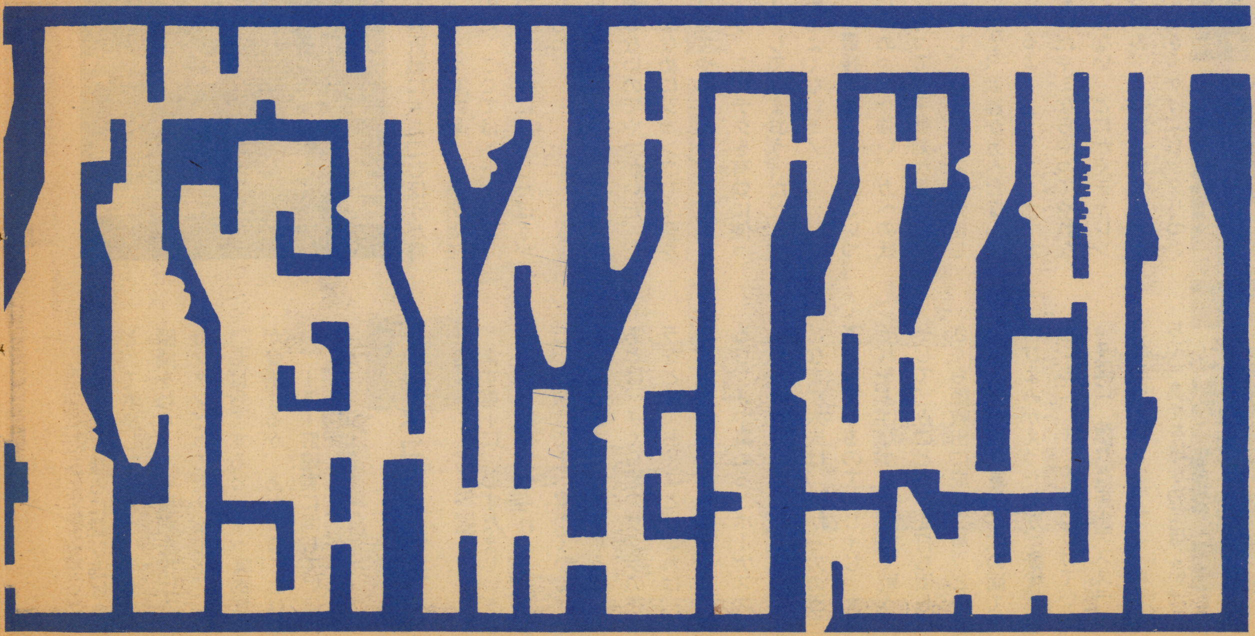


▲サイテー!! 小岩にはね返されてハマッた。



▲おっ、こいつは便利なエレベーター。

▼スタート



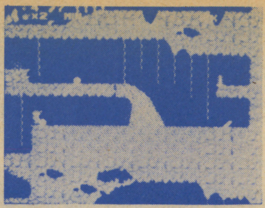
形図」としたのにはレッキとしたワケがある。噴水や湖、あるいはピラミッドや鍵などの地下キャラはすべて省略したからなんだ。さっきも言ったように、キャラが変更される可能性も十分あるし、第一、こういったたぐいのゲームで全エリアマップを載せたらおもしろくもなんともないだろう？ といった教育的配慮によるんだ（本当の理由はあえて言わないでおこう。わかった人はK－I－L－L－Aまで）。

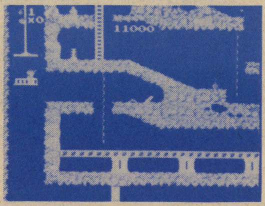
それはともかく、ずいぶんタテ長な画面だ。本をタテにして地形図をみてね。左上がスタート。かなり大きな迷路だ。この中に宝物がザクザク。じゃま者もゾロゾロというわけだ。キミはこの迷路の中をかいくぐって、最終チェックポイントのピラミッドまで進んで行くんだ。ここでは移動のルールがある。地面のスキ間や小岩を越えるとき、ハシゴやロープに移るときは必ずジャンプしないといけない。わずかのスキ間やちょっとした高低差でも死んじゃうから気をつけてね。また、動いていても、じっとしていてもエネルギーは減っていく。エネルギーが0になるとやっぱり死んじゃうから、迷路中あちこちにあるエネルギーをこまめに取るように。

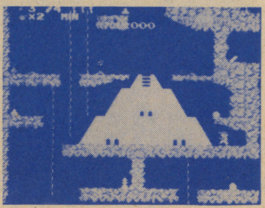
迷路の中には、エネルギーのほか、いろいろな物が落ちてるね。鍵を拾うと、ドアを開けられる。でも、ドアによって使える鍵と使えない鍵があるから要注意!! ダイナマイトを拾うと大岩をぶっとばすことができる。これがないと、大岩を越えることもできないから、覚えておくと有効だよ。フラッシュ（写真では巻物みたいな形だけど、完成バージョンでは絵柄が変わるらしい）を拾うと、コウモリをやっつけることができる。あと、ミラクルを拾うと、なにかしらトク。なにかって？ それはヒミツ♡

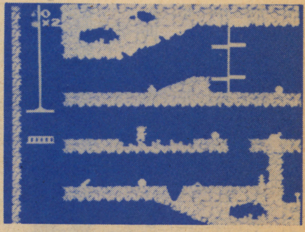
ようするに、マリオがモッコリしたり無敵になったりするのと同じように、いろいろな宝物を拾うにしたがって、いろいろ特典が与えられていくんだ。一度に持てる宝物の量に制限はないから、ゲーム序盤のやさしいうちに、たくさん拾っておくのを勧める。修羅場になって武器がなにもない、というんじゃ泣いても泣ききれないからね。

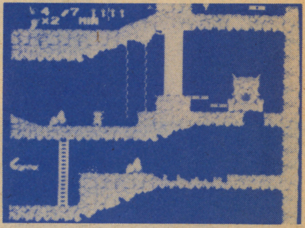
どーだったかな？ あんまりくわしい説明ができなくてゴメンね。手元のサンプルは、操作性などについて問題がなくもなかったが、完成バージョンではきっと解決されていることと思う。キミたちも、地形図にいろいろと書きこんで、自分なりのマップを完成させていってほしいと思うな。こういうゲームは、自分の力で解明していくっていうのが何よりの楽しみなんだから。

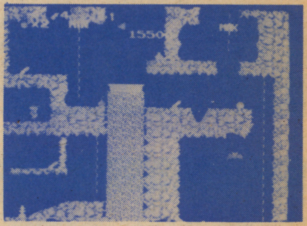

▲地底の滝は真っ青（カラーでなく残念）。

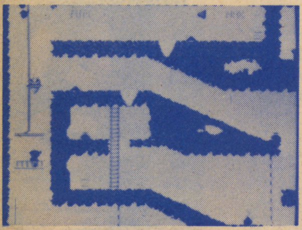

▲なにやら下のほうには扉が見えるぞ。

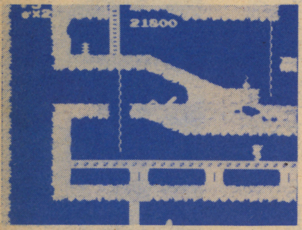

▲これが感動の地底ピラミッドなるぞ。

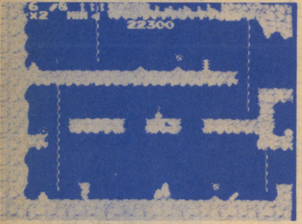

▲ぬかるみはモタモタ。


▲チェックポイントの前には厚い扉が……。

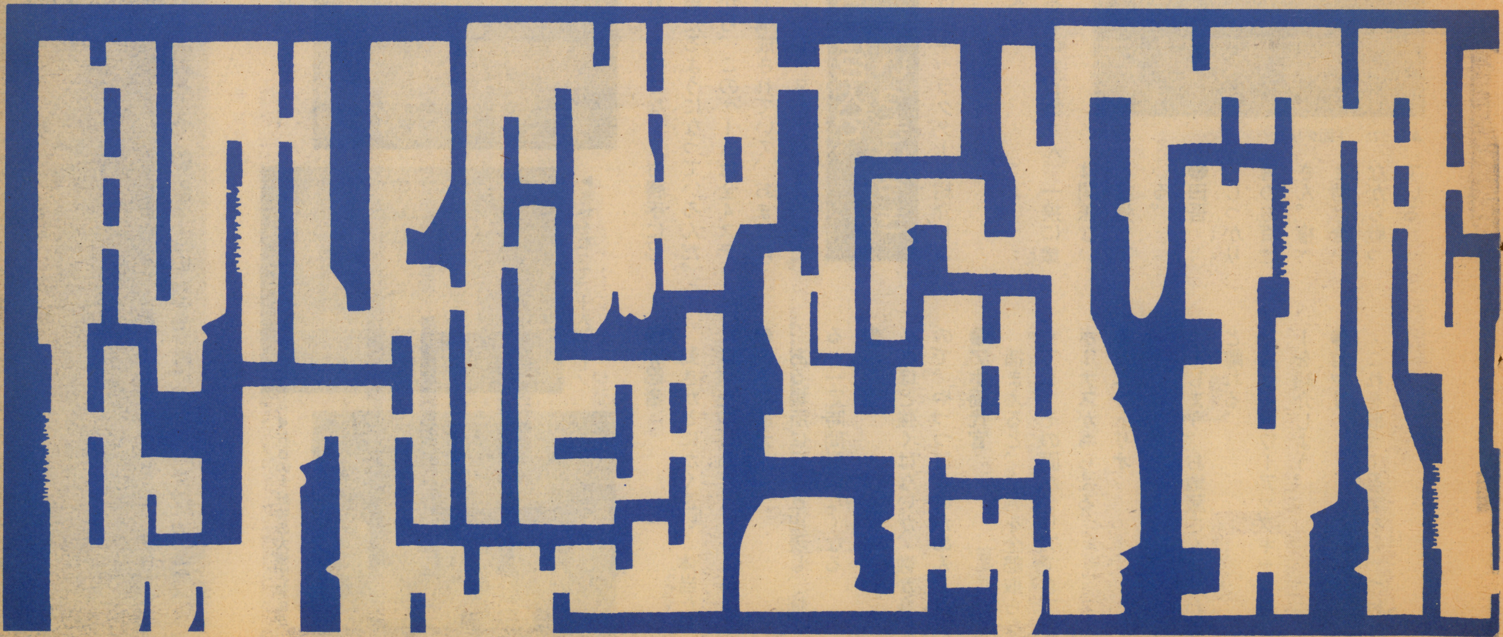

▲アラ不思議のエレベーター式間けつ噴水！


▲ドドーン!! 爆弾破裂の瞬間。


▲この先にはなにがあるのかな？ ドキドキ。


▲一番下までの道のりは長かった……。

ま、ファミコンなワケだ!!



いっき▲サンソフト

文●かっとびUCH

ついに起こった百姓一揆。2人で協力して、あくどい代官やその手下の忍者をやっつけよう。

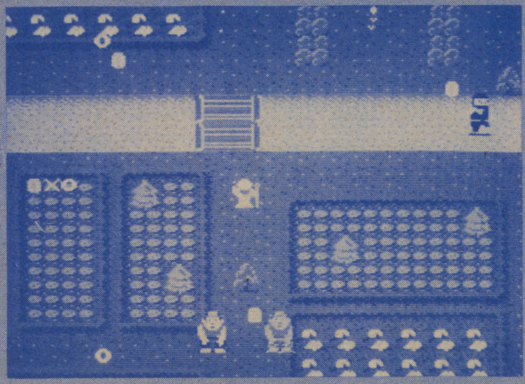
●協力モードもOK

ゲームセンターでおなじみの「いっき」が、ついにファミコンで遊べるようになった。この「いっき」は、ゲームセンターに登場してからまだ1年もたっていない。つい、この前ゲームセンターでやったという人も多いんじゃあないかな? えっ、今熱中してるゲームだって。そりゃあ、失礼。

ところで、このゲーム、2人同時にプレイができるって知ってたかな? もちろんファミコン版でも、2人同時プレイは可能だ。2人協力モードで、がんばろう。

それから、パワーアップするキャラクターなんかがあって、それを取ると、お百姓さんが有利になるんだ。今はやりのパワーアップが、このゲームにも再現されているのだ。

▲いっきのタイトル画面



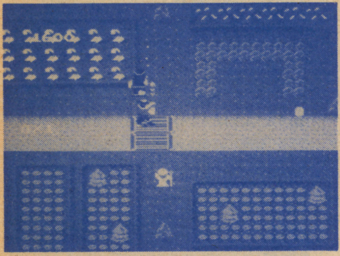
▲「さあ、田吾、行くぞ!」「がってんだ!」

●もう我慢できねえ

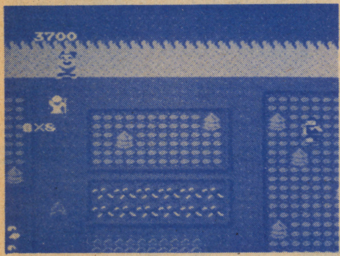
時は江戸。ある所に、働き者のお百姓さんが住んでいました。今年も稲刈りが終わり、あとは代官が年貢を取り立てにくるのを待つだけでした。そこへちょうど代官が現れて、「たったこれだけの年貢じゃ、たらん!」と言って、代官は、お百姓さんが食べるお米まで年貢として持っていってしまいました。このままでは、お百姓さんは飢え死にしてしまいます。我慢できなくなったお百姓さんは、権べと田吾を代表として、百姓一揆を起こしたのでした。

●小判をひろえ

さあ、ここからがキミの腕の見せどころだ。✚ボタンを8方向に操作し、あちこちにちらばっている小判を、田吾と力をあわせて拾っていこう。8枚拾うと1面クリア。一見、かんたんそうに見えるが、そうもいかない。代官の手下の忍者が、権べと田吾を狙って手裏剣を投げてくるのだ。そういう場合は、Aボタンでカマを投げよう。カマは権べと田吾の有力な武器なのだ。忍者をやっつけるときに使うのだが、便利なことに、忍者を狙ってカマを投げなくても勝手に忍者に当たるようになっているんだ。それから、このゲームは全4ステージで構成されていて、おまけにチャレンジ・ステージもあるのだ。



▲竹ヤリで、ツンツンつっつけ。



▲やった、1面クリア!

●たった2人で、いっきいっき

では、キャラクターを紹介しよう。

●権べ
年長者のお百姓さん。一揆に歳は関係ないと主張している。

●田吾
しっかり者のお百姓さん。権べと助け合いながら戦っている。

●赤忍者
動きがとにかく速い。体当たりには気をつけろ。

●ブスな腰元
ある場所に行くと出現し、捕まると一定時間動けなくなる。

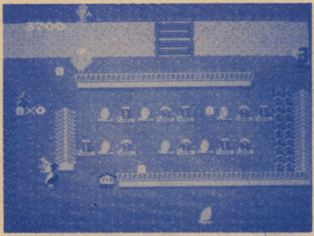
●黒忍者
さほど強くはないが、数が多いので、やっつけるのがめんどうだ。

●アホ面代官
捕まえると、小判を全部取らなくても、その面がクリアできて、ボーナスがもらえる。

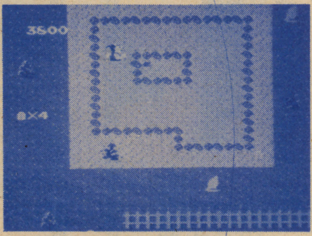
●おばけトリオ
捕まるとカマが投げられなくなってしまう。お地蔵さんにさわると離れる。

次は、パワーアップキャラクターを紹介しよう。

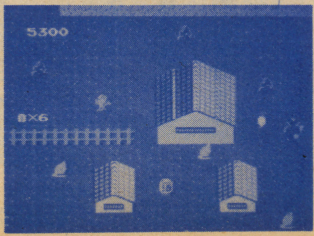
●竹ヤリ
これを取って忍者をやっつけよう。



◀おっ、おばけは実在したっ。

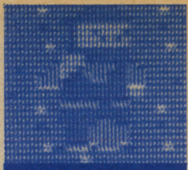


▶巻物を取って、1人増やせ!



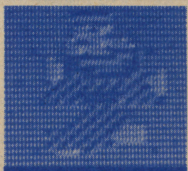
◀おらの大好物の大根でねえか。

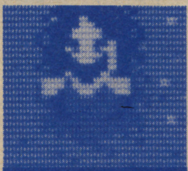
▲権べ

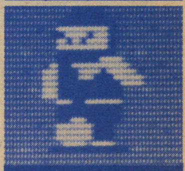

▲赤忍者

▲おばけトリオ

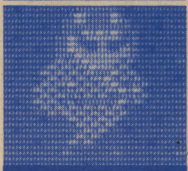
▲田吾


▲腰元


▲おばけトリオ


▲黒忍者

▲アホ面代官


▲おばけトリオ

●**大根**
取ると、一定時間、お百姓さんの動きが速くなる。

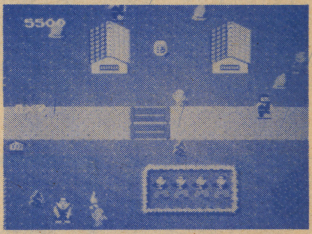
●**葉っぱ**
取ると、一定時間、お百姓さんが分身して、無敵になる。

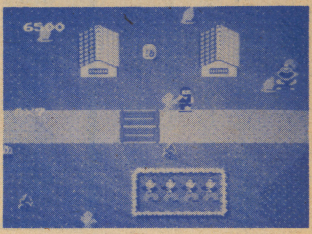
●**巻物**
取ると、お百姓さんが1人増える。

●**けむり**
取ると、その面をクリアした後にチャレンジ・ステージに移れる。

いっき戦術(テクニック)

ステージ1
この面は、お百姓さんの村の畑での戦いだ。
まず、上に進むと川が出てくる。この川に入ると、動きが遅くなるから気をつけよう。川の上には、パワーアップキャラクターの竹ヤリがある。これを取って、忍者をつついて点をかせごう(竹ヤリで忍者をやっつけると、点が高いので)。川さえ気をつければ、楽勝な面だ。


◀鉄砲隊に気をつけて、けむりを取るだ。


◀わあーい、わあーい。代官捕まえたよー。

ステージ2
お墓と池の面。お墓に入るときにおばけが出ることがある。捕まってしまったら、忍者にやられないよう、お地蔵さんのところへ急ごう。上に進むと池がある。そのほぼ中央の島に、お百姓さんが1人増える巻物がある。絶対に取っておこう(スコアじゃお百姓さんは増えない)。右のほうに行くと大根があり、その下にお地蔵さん、その隣にけむりがある(高得点を狙う人は必ず取ろう)。鉄砲隊には近づかないようにして面クリアしよう。

ステージ3
いよいよ後半、代官屋敷の入り口だ。
この面は、はっきりいって迷路なので、小判の場所は覚えておくように。少し進むと、葉っぱが落ちている。取って反逆しよう。屋敷の出口に行くと、ブスな腰元が登場する。2プレイの時は、助けてあげよう。

ステージ4
最後の面、代官屋敷だ。半分は庭、半分は屋敷だ。パワーアップキャラクターは大根と葉っぱだ。それから、けむりもあるぞ。最後の面だけあって、けっこう難しい。池があちこちにあるので、池に入ったときは、十分注意が必要だ。

チャレンジ・ステージ
けむりを取ると、チャレンジ・ステージに進める。お地蔵さんが投げてくるおにぎりは確実に取ろう(1プレイのときは10個、2プレイの時は20個飛んでくる)。全部取ると、5000点のボーナスがもらえるヨ。

4ステージを越すと、1ステージの田んぼの面にもどる。小判の位置は変わらないが、パワーアップキャラクターの場所や種類が変わっている。

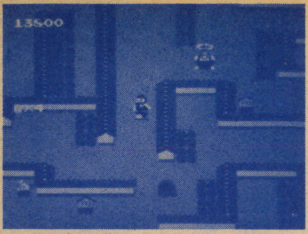
ビデオ版とのちがい

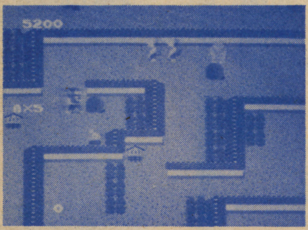
ビデオ版に比べてカットされたのは……、
●ステージ数が半分になった
●会話がなくなった
●いのししなどのキャラクターが出ない
●小判のレーダーがない
●千両箱が出ない
●BGMが1曲になった
●スクロールする画面の広さが縮まった
●カマの2連射が1連射になった
……などなど。

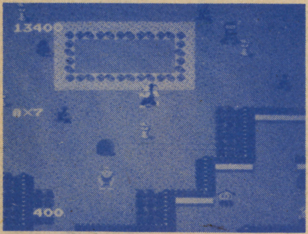
その他は……
●巻物が、竹ヤリや大根になった
●権べと田吾が、色の違いに変更された
●カギとオリが、巻物になった
●小判が小さくなった
……てなところだ。
でも、チャレンジ・ステージだってバッチリあるし、パワーアップキャラクターだってあるんだから、まったく文句はない。いっき、いっきじゃー。

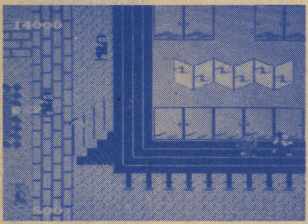
プレゼント・ニュース

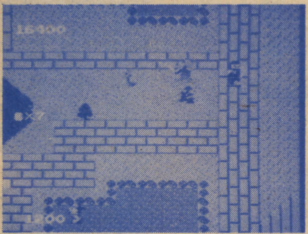
今回も、おなじみのサンソフト早い者勝ちプレゼントがあるぞ。1等が、いっきの時計。2等が、机上ブラシだ。遅くなっても、抽選プレゼントもあるので、だいじょうぶ。送り方は、1面クリアするごとに出るキーワードを書いて送るんだ。キミはもう送ったかな。


▶黒忍者に体当たりでやられてしまった権べ。


▶やったっ！ 分身の術、成功だあー！


▶強敵の赤忍者をやっつけたぞ。


▶代官屋敷の中までブスな腰元が追っかけて来たよー。


▶この季節にもなると、池の水が冷たい。「ガチガチ」。

▶これが、おにぎり食べ放題のチャレンジ・ステージ。

FAMICON SPECIAL

ファミコンストラクション ロードランナー〈最終回〉

またの再会を祈りつつ家族電算機が心をこめてお送りします。いよいよ涙と感動の最終回！

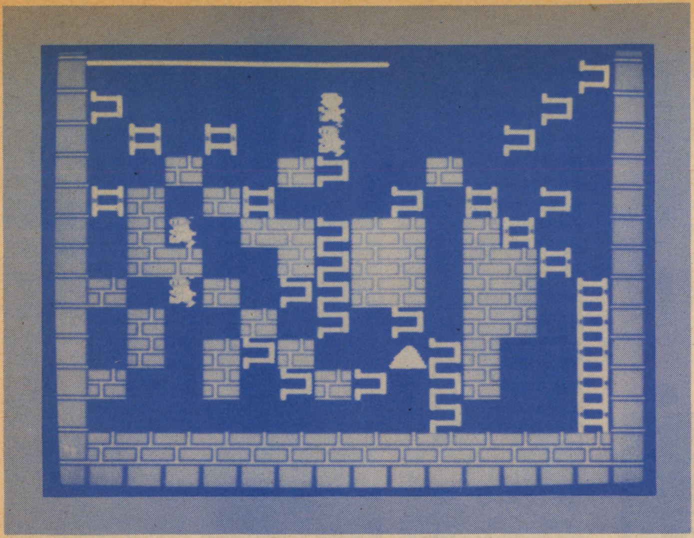
▲ハドソン
文●家族電算機

新作面と前号の解法

エー、さて、60年3月号から連載を開始し、大好評のうちに1周年をむかえた（えっ、少したりないんじゃないかって？　当たりまえのことは言わないの）ファミコンストラクションですが、記念特別行事として、今回を最終回とすることに決定いたしました。これによってBEEPがその読者の半数近くを失うことを思うと、涙を禁じ得ませんが、まあ、これも時代の流れ。「そんな雑誌もあったなあ」とときどきは本棚から取り出して思い返してください（コラ！勝手に廃刊にするな！—㊎）。

じつは、本業（なにが本業だ？）のほうが忙しくなりまして、お暇をいただくわけでございます。せっかくの常連のみなさんを見捨てて行くのも渡世。どこかの街で見かけたなら、声でもかけてやってくださいまし（ナニ、顔も名前もわからないって？　ナルホド）。

とにかく、ダグ・スミス氏の新作等、食指の動くゲームが出現すれば再登場の機会もあろうというもの。気を取り直して、最終回をいってみよう。

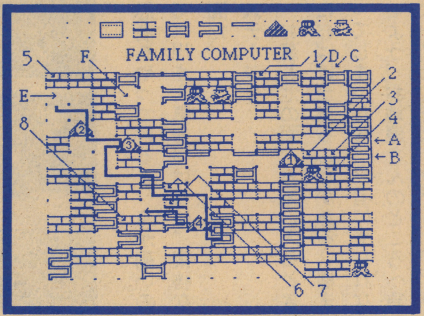


▲あなたもLR免許の更新の時期が来ましたね。じゃ、視力検査から……。画面の下半分に左を向いた象が見えればOKです。ナニ、見えない！　そりゃゲームのやりすぎだ。インデアン嘘つかない。象は忘れない。

●象の面

さて新作は「象の面」です。なぜ「象」なのか？　実際に象に見えるかは別として、タイトルはながち見当はずれではありません。「象は忘れない」という諺もあるじゃありませんか！「？」と思った人、英語圏では、ナゼか象は忘れない動物だと言われているのです……と最後の教養講座でしたが、このコーナーが忘れられないように、との願いを見る思いです。

面の傾向としては、速攻型ですが、第1作「FCの面」のように脱出に工夫が必要です。このあたり、好みが出てますねえ。



▲「ファミリーコンピュータ」の面の解法

●ファミリーコンピュータの面解法

前回の解法ですが、まずランナーは自分の右のハシゴを登って、そのまま右に向かいます。追ってきた番兵を1を掘って落としておき、すばやく2、3をくずして①を取ると、番兵が穴から出てすぐ左側のハシゴを降り始めるので、下に落ちてしまわないようにランナーをA地点へ移動して、番兵を遠隔操作します。ところが、1の穴が閉じる寸前なので、番兵が埋まってしまわないように、B地点に降りて、彼をハシゴ側へもどしてください。

番兵を落とさずに1の穴が閉じたら、Cへ行って彼を引き寄せ、すぐ隣りのDまで来たところで一気に下がって3をくずします。すると番兵が上から降りてくるので、タイミングを見て4をくずして下の番兵を解放します。上からの番兵はランナーがAにいないと3に落ちてくれないので、A地点にしばしとどまり、彼が落ちるのを確認してから、下からの番兵に捕まらないように上へ向かいます。

最上段では、追って来る番兵がD地点に来たところで1をくずし、自分は左へ向かいます。1の穴に落ちた番兵ははい上がりますが、あとから来た番兵が落ちて死に、E地点に現われるので、自分は5をくずして飛びこみます。このとき、もうひとりの番兵はF地点の上のハシゴまで来ているはずで、あとは線で示すとおりに番兵の頭の上を移動しつつ②③を取り、右から来る番兵を待ち、落ちた番兵の頭の上で6をくずし、バーにつかまって7をくずします。すると今落ちたばかりの番兵がもどってきて④の金塊の左に落ちるので、すばやく頭をけって④を取り、出てきた右のハシゴを登って、近寄ってくる番兵の頭の上をわたります。

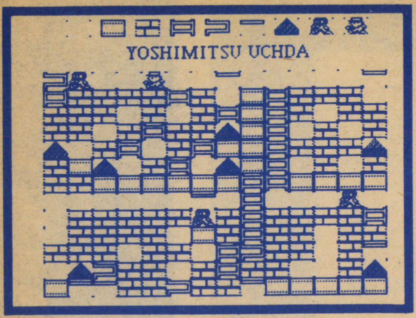
最後に8をくずして、番兵をひとり連れてF地点へ向かい、番兵の頭をふんで右へ渡り脱出します。

「ハニーマンゴ」の意味

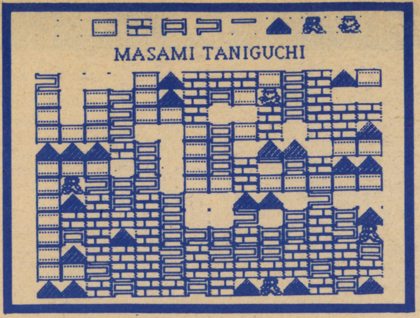
このコーナーも最終回ということで、常連のみなさん、新人のみなさん、㋭のみなさん、ありがとう。現在計画中の人は残念ですが、本来ロードランナーとは自分との戦いのはず（？）。これにこりずにがんばろう。

さて、メニューは「ハニーマンゴの謎が解けた！」、「こうすればLRをくじに使える？」、そして投稿面2面です。

「ハニーマンゴ」といえば10月号の村本君の面ですが、意味不明と書いたところ返事が来て謎が解け



▲内田佳光クン（久喜市・13歳）の面



▲谷口昌実クン（摂津市・14歳）の面

たのです。これは名古屋では有名な「ハニーマンゴカレー」のコマーシャルのセリフ「ペコペコ・ウマウマ・ハニーマンゴ、ニコニコ・ウマウマ・ハニーマンゴ」から取ったそうで、それにしてもすさまじいコピーですね。残念ながら東京ではやっていないもので、スベリこみセーフの情報でした。

LRくじについては、バグもようやく出つくしたようなので、僕からのオマケとして紹介しましょう。これは例のランナーをセットせずにスタートする面の応用です。右から2列目の下から7番目に金塊、8番目に番兵、これだけを置いてスタートすると、ランナーが金塊の場所に出現するものの、金塊を取らずに落ちる場合(ハズレ)、金塊を取って落ちる場合(アタリ)、取ったうえで番兵に空中で捕まる場合（大アタリ）の3とおりがあり、タイマーとキースキャンの関係からか、後者ほど出る確率が低いのです。たとえば友だちとゲームの順番を決めるときなど、おもむろにLRを取り出してその場でチョチョイとエディット。ロシアンルーレット式に一番最初に大アタリを出した人、あるいは少ない回数で出した人に優先権を与えるなど、ゲーマーを自認するBEEPERならば、これぐらいやって当然の隠れ使用法といえましょう。

●投稿面

今回も常連をはじめ、いろいろと送られてきて、あの「貫志」と書いて何と読む？ の八木君も、今度は状況設定のための小説付きで投稿してくれましたが、ページとの関係で載せられず残念です（ちなみに彼の名前は「かんし」です）。

ほかにも「LRクイズ」など、おもしろい動きもありました。これからもLRにかぎらず、アイデアを大切にしていこう。

●大阪の谷口君の面

本人は右下がポイントだと言っていますが、右上、左下もなかなかのもの。とにかく時間差で攻めてください。番兵を利用するところを早めに取り、あとは邪魔者を消してじっくり取り組みましょう。

●埼玉の内田君の面

番兵のあしらいと、やはり時間差がポイントです。とくに最後、左下のパートでは、番兵3人を使っての大立ちまわり。最終回にふさわしい幕切れです。

新作面の解法

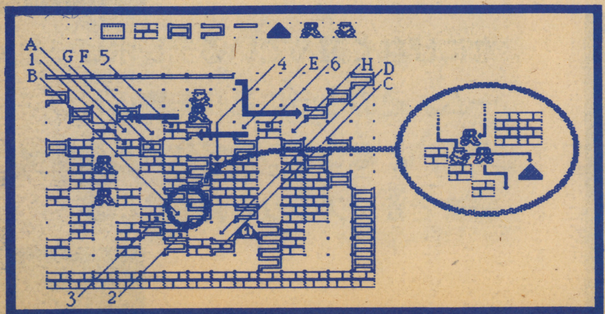
●象の面の解法

スタートと同時に、番兵の頭をけってA地点に行きます。1をくずして飛びこみ、段々部分を降りる番兵のあとを追いかけて、B付近で追い越します。番兵の動きは詳細図に示したとおりですから、うまくすり抜けて、ポンポーンと2段げりの気持ちで下の番兵の頭を越えて①を取ります。すぐに出て来た右側のハシゴを登ると、番兵2人はC、Dにつかえ、もう1人が後から追ってくるので、自分はつかえた番兵の頭をふんで左へわたります。追ってきた番兵はハシゴのところでグルグル回り始めるので、彼がハシゴを登りきるあたりで2、3を掘って、つかえた番兵を解放します。自分は中央のハシゴを登ってE地点で待ちますが、さっき下のハシゴのところでグルグル回っていた番兵は、このとき右端のハシゴを登り始めているはずで、もし下のハシゴでつかえていたら、2、3をくずすタイミングをまちがえています。やり直してください。

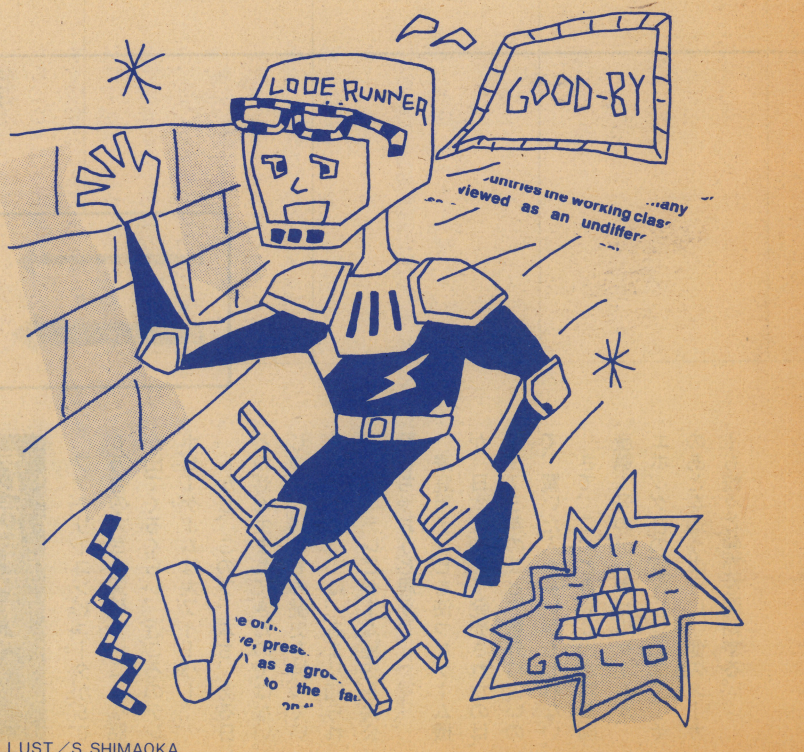
さて、うまくいった人は、番兵2人がG、Fにつかえ、もう1人がHにいるはずです。ここで自分がEから1段降りると、G、Fの番兵が近寄ってくるので4を掘って1人を落とし、すぐまたEに登ります。残った番兵は左にもどるので、落ちた番兵がはい上がる瞬間をねらって頭をふみ、矢印のように中央のハシゴにわたります。すると番兵はE地点に登るので、結局、E、F、Hに番兵が位置することになります。

あとはかんたん。Fの番兵の頭を矢印のようにわたり（頭の上で5をくずすと楽）、E、Hの番兵も矢印のように越えて（Eの番兵は✚字ボタンの右を押し続けていればOKなので、Hを越えるときに6をくずせばよい）脱出します。

じゃ、あっしはこれで……。



▶「象の面」の解法



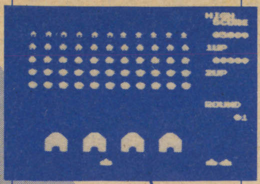
ILLUST／S.SHIMAOKA

テレホビーゲームの歴史

文●はむら・あそぶ

なにげなく遊んでいるテレホビーゲーム。そのウラには10年間のドラマが……。なつかしの名作から最新情報までが、ズラリと勢ぞろい!!

	1975	1976	1977	1978	1979
ビデオゲーム				「スペースインベーダー」（タイトー）登場 / インベーダーブーム	インベーダーを上回る「ギャラクシアン」（ナムコ）登場 / ブーム
テレホビー	国産初のテレホビー機「テレビテニス」（エポック社）が発売	「テレスポ」（大進興業）発売 / 第1次テレホビーブーム	「カラーテレビゲーム6」、「同16」が任天堂から、「テレビジャック」がバンダイから、「システム10」がエポック社から、「EG-6」がタカラから発売される		
パソコン ソフト					
パソコン ハードウェア		日本電気よりワンボードマイコンTK-80登場			


スペースインベーダー（ファミコン版）

タカラのＥＧ-６

→ 影響を与える

第1次テレホビーブーム

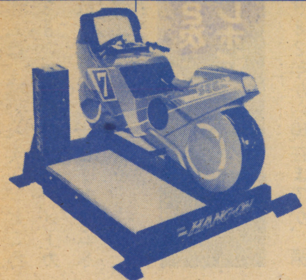
ファミリーコンピュータが50万台の大台を突破——こんな話が出てくるくらい、近ごろのテレホビーゲームは大フィーバー。

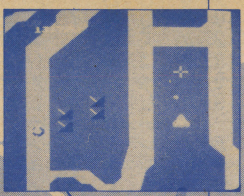
しかし、このブームも、ある日とつぜん生まれてきたのではない。じつは、10年もの歴史を持っているんだ。ここでは、あまり知られていないテレビゲーム秘史を大公開しちゃおうと思う。

家庭用テレビを使ったゲーム機が、日本で初めて発売されたのは、1975年のこと。意外に古いので、驚いた人も多いかもしれない。

さて、このとき売り出された国産第1号のテレホビーゲームが、エポック社の「テレビテニス」。そのあとを追うように、他のメーカーも続々と発売を開始する。

1986	1985	1984	1983	1982	1981	1980





ゼビウス（写真はファミコン）
©(株)ナムコ

1980
世界的な大ブームを起こす「パックマン」登場

1981
パックマン

1982
初めて16ビットのCPUを用いた「ポールポジション」（ナムコ）
「ゼビウス」登場

1983
レーザーディスクゲーム続出
ポールポジション

1984
2人用のゲーム機「VSシステム」出現
レーザーディスクゲーム

1985
オートバイ型の「ハングオン」登場

本格的コンピュータグラフィックゲーム

1981
カセットビジョン（エポック社）登場
LSIゲーム

1982
「インテレビジョン」（バンダイ）発売

1983
3・1「オデッセイ2」(コートン)
5・10「アタリ2800」(アタリニッポン)
7・4「ぴゅう太Jr」(トミー)
7・15「SG・1000」(セガ)
7・15「ファミリーコンピュータ」(任天堂)
7・22「カセットビジョンジュニア」(エポック社)
と各社が相次いで発売。ソフトは任天堂の「マリオブラザーズ」、「ドンキーコング」が人気

1984
ファミコンとSG・1000がシェアを競う。ソフトでは米国製の「ロードランナー」がブーム

第2次テレホビーブーム

1985
セガマークIII登場
ファミコン500万台達成
ICカードソフト（セガ）発売
ソフト書き換えシステムの構想相次ぐ

1986
ファミコン、磁気ディスクカード登場へ
1月21日より開始。ゲームは新作「ゼルダの伝説」「謎の村雨城」のほかに、カートリッジで発売された「ベースボール」「テニス」「ゴルフ」「サッカー」「麻雀」もカードとして発売される。以後毎月1本ずつ新作が発売される予定（ディスクカード1枚2500円。書き換え料1ゲーム500円。ゲーム解説書各500円）。

アクションゲーム
アドベンチャー・RPゲーム

1981
10万円未満のパソコン発売

1982
1万円台のポケコン出現
低価格パソコンとして、「マックスマシーン」（コモドール）、「M5」（ソード）発売
X1（シャープ）登場

1983
「FM-7」（富士通）、「PC-8801」（日本電気）が人気
MSXパソコン登場

1984
ディスクソフトの続出を反映してFDD内蔵パソコンが続出

1985
PC-88シリーズにSR登場
FM-7シリーズにAV登場

MSXパソコン
MSX2パソコン
ポケコン

おもな機種をあげてみると、大進興業の「テレスポ」、任天堂の「カラーテレビゲーム6」と「同16」、バンダイの「テレビジャック」などがある。このほか、トミーやタカラ、タカトクなどの各メーカーも、テレホビーゲームに進出したものだ。

その結果、1977年には、日本で最初のテレホビーブームが訪れる。これを、第1次のブームと呼ぶことにしよう。

この当時のゲーム機は、専用LSIの開発もあって低価格化が進んだものの、1機種で1つのゲームしかできないことに、限界があった。そのため、飽きられるのも早く、続いて広まる携帯タイプのLSIゲームに、王座を奪われてしまったのだ。

そのきっかけとなったのが、1978年の末から日本中を巻きこんだ「スペースインベーダー」の大ブームだ。このインベーダーは、ゲームセンターだけでなく玩具にも飛び火して、バンダイ、エポック社、学研などが先を争うように「○○ベーダー」と名付けたLSIゲームを売り出していった。

ゲームセンター用に開発されたゲームが、家庭用のパソコンゲームやテレホビーゲーム、LSIゲームに大きな影響を与えるようになったのもこのときから。1981年にナムコが開発した「パックマン」なんかも、よく似たLSIゲームがバンダイ、エポック社、トミー、学研などから発売されるほどの、ヒット商品となったよね。

任天堂が質の高い液晶ゲームを

開発したこともあり、やがてLSIゲームは全盛期へ突入。ところが1982年あたりから、メーカー側は、再びテレホビーゲームを見直すようになっていく……。

第2次テレホビーブーム

1982年から現在までが、第2次テレホビーブームということになる。この間に登場した代表的な機種とその特性、販売実績などを紹介してみよう。

ぴゅう太Jr. トミー、1万9800円。16ビットのCPU搭載により、3次元的な映像表示ができる。

アルカディア バンダイ、9800円。ホンコン製でバンダイが輸入した機械。

インテレビジョン バンダイ、2万4800円。アメリカでマテル社が発売し、2万台を販売したという実績を持つ。

コンピュータービジョン光速船 バンダイ、5万4800円。玩具店がお客に有料で貸し出すという、当時としては珍しいレンタル式で注目を集めた。

アタリ2800 アタリニッポン、1万9900円。アメリカで「アタリ2600」として売り出されたベストセラーの日本版。およそ800種類のゲームソフトが使用できるといわれたが、日本で販売されたのは、ボールポジションなど、そのうちの10種類ほどにすぎなかった。

SG-1000 セガ、1万5000円。パソコン「SC-3000」の互換機で、ツクダオリジナルの「オセロマルチビジョン」と同じ仕様で作られていた。

マイビジョン 関東電子、1万9800円。独特のマージャンゲームに特徴があった。

クリエイトビジョン チェリコ、5万4000円。「アルカディア」と同様に、ホンコンで作られた。

オデッセイ2 コートントレーディング、2万9800円。

ファミリーコンピュータ 任天堂、1万4800円。グラフィックスに優れたゲーム専用のLSIを搭載し「絵のきれいなファミコン」として絶大な支持をえて、すばらしいゲームを生んできた。

これらのなかで、もっとも成功したのが任天堂の「ファミリーコンピュータ」。他の機種は、ソフト面での特徴が弱かったといえそう。

1983年7月15日に発売され、同年中に40万台を売ってしまったという数字が、ファミコンの強さを物語っている。このような成功のヒミツは、なんてったって当時として最高のゲームアニメーション表示機能を備えていたこと。そのレベルは、日本国内はもちろんのこと、世界中のどのテレホビーゲームよりも優秀、と評価されたほどなんだ。

ファミコン以後の主要機種といえば、1984年の夏にエポック社が発売した「スーパーカセットビジョン」(1万9800円)や1985年の秋にセガが売り出した「セガ・マークIII」(1万5000円)などがあげられる。

これらの使っているLSIは、ファミコンを越えることをめざして設計されたものなんだ。

ファミコン・ディスクドライブとディスク

世界に誇るゲームソフト

ソフトウェアの面で、家庭用のテレホビーゲームに進出したメーカーは、大きく2つに分けられる。すなわち、おもにゲームセンター用ソフトを作っていたところと、おもにパソコン用ソフトを作っていたところだ。前者の代表はナムコ、ジャレコ、コナミ、タイトーなど、後者の代表はデービーソフトやエニックスなど。このほか、アメリカのメーカーが開発したゲームソフトをファミコン用にコンバート(変換)するなどして進出してきたハドソンのような例もある。

ゲームセンターのゲームとパソコンのゲームを比べてみると、センター用のものはみんなが楽しめる大衆的なものとなっているのに対し、パソコン用のものは一定のユーザーをターゲットにしたマニアックな内容のものが多い。ファミコンのゲームをみても、マニアックなものはパソコンゲームからきているものが多いんだよ。

ところで、日本ではゲームソフトは、開発メーカーが発売メーカーに提供するケースが大部分。最近では、質の高いソフトなら、国内だけでなく海外にまでライセンス提供されるようになってきた。とりわけゲームセンター用のソフトでは、こんな例がメジロ押し。

アメリカやヨーロッパを旅行したとき、ゲームセンターをのぞいてみたら、日本で開発されたゲームばかり、ということだってあるかもしれない。これは、日本のゲームソフトが、世界のトップクラスにある証拠といえる。

また、過去のヒット作品のファミコン用が盛んに出回っている。

ビデオゲームからはタイトーの「スペースインベーダー」やナムコの「ゼビウス」、「ギャラクシアン」、「ドルアーガの塔」などが移植された。ハドソンが売り出した「ロードランナー」(ブローダーバンド社)は、パソコンからの"転入生"として名高い。

テレホビーゲームの未来は?

高品質のゲームソフトと、優れた表示機能をもつハードウェア。この2つがあってはじめて、今日の一大ブームが生まれた。

この10年間に消え去ったものは、ゲーム機で数十種類、ソフトのほうだと数千にものぼるという。こうした歴史の上に、現実があるのだ。これからコンピュータゲームはどんな方向へ進むのだろうか。

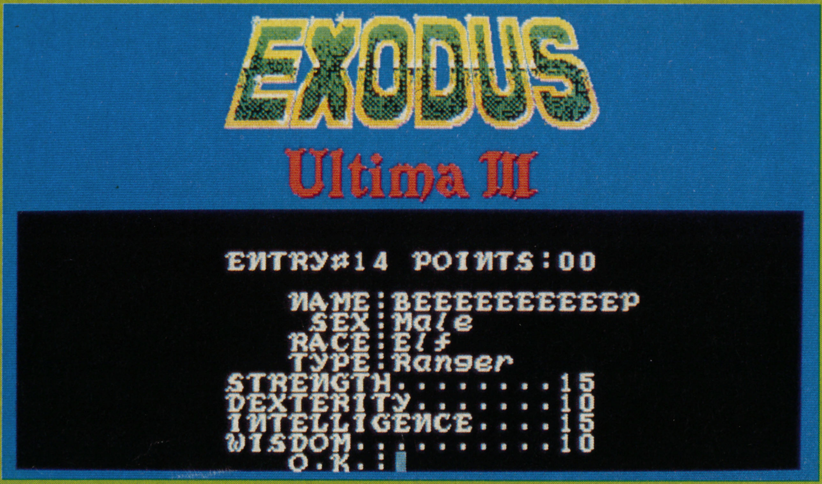
テレホビーについて見てみると、ファミコン用のディスクカードやセガのSGシリーズ用のEPROMカードの登場が目をひく。どちらも、書き換えによって何回でも使うことができるうえ、持ち運びにも便利という新タイプのソフトウェア・メディアである。

また、書き換えシステムとともにデータ・デジタル通信への胎動も見逃せない。店頭でパッケージを買うかわりに、自分の部屋にいながらにして、メーカーのデータベースから直接ゲームソフトが入手できるのがこの通信網。あと何年かすると、テレホビーゲームの分野で、こんなシステムが実現しているかもしれないよ。

テレホビーゲームもゲームセンターのゲームもパソコンゲームもみんな画像を使ったゲームだ。このように、画像を遊びのメディアとする傾向は、今後ますます強まっていき、さらにハイクォリティなゲームが生まれてくるだろう。

ロールプレイングゲーム

特集II 名作R.P.G.研究編



▶キャラクターメーキングは、IIとほとんど同じで、シンプルなものだ。

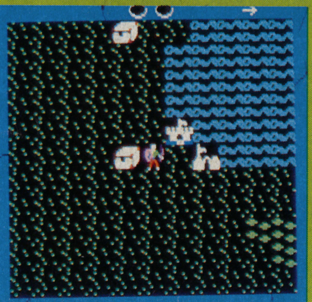
ウルティマIII

★スタークラフト★

PC-88, 98シリーズ

文／森村あおい

ウルティマIIが国産マシンに移植されたと思ったら、ウルティマIII、ウィザードリーと、アップルの名作R.P.G.が続々移植され始めた。おまけに、本家のアップルでも、待ちに待ったウルティマIVが発売されてしまった。そこで、BEEP編集部では、さっそく、このR.P.G.の名作シリーズをレポートすることにしてみた。乞う、ご期待！



▶ゲームは、このあたりからスタートする。上に、2つの月と風向きが表示されている。

たしかボクがウルティマIIの原稿を書いたのは10月号だった。それが3ヵ月後の今、もうウルティマIIIの原稿を書いている。10月号で、ウルティマIIIの国産マシン版が年末に出そうだといっていたのが本当になってしまった。ウーン、すごいR.P.G.ブームだね。この先、おもしろいゲームがどんどん国産マシンに移植されれば、ゲーム界もますますおもしろくなりそうだね。

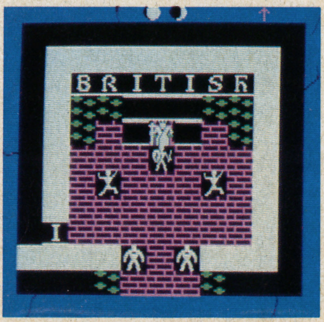
剣と魔法の世界 ウルティマIII

で、今回のウルティマIIIだけど、どんなゲームかというと……。

発売は1983年、つまり3年前だ。このウルティマIIIは、ひとことでいえば「剣と魔法の世界」をテーマにしたゲームだ。

ウルティマI、IIは、宇宙、時間旅行の要素を持ったスケールの大きいR.P.G.だった。これが〝ウルティマらしさ〟であり、そう、あのウィザードリーの迷宮のなかを動く暗さと好対照をなす明るさだった。が、残念ながら、ウルティマIIIにはそのスケールの壮大さはない。最初にいった「剣と魔法の世界」のみのゲームなのだ。

こんなふうに書くとウルティマIIIはおもしろくないんじゃないかな、と思うかもしれないが、アメリカでウルティマシリーズの評価がグンと上がったのは、このIIIの〝奥の深さ〟のおかげなのだ。このIIIの奥の深さこそ、ウルティマIIIの最大の魅力といえるだろう。



▶ロードブリティッシュ城のなかには、ちゃんとロードブリティッシュが座っている。

IIと比較してどんなところで奥が深くなったかというと、

●今まで1人だったキャラクターが、4人組のパーティーとなった。

●モンスターとの戦闘が別画面となり、アクションR.P.G.となった。

●今まで、あまり意味のなかったダンジョンが非常に重要となった。

●地図が狭いぶん、その隅々まで生かされている。

などいろいろあるが、あとは遊んでみてのお楽しみ、といったところかな。

ゲームの設定を見ても、そのおもしろさがわかる。今までのウルティマシリーズは、設定部分にゲームの最終目的が書いてあった。ところが、ウルティマIIIは、謎の言葉「エクソダス」が示してあるだけで全体に謎を秘めた設定になっている。

さあ、この謎を解くのがキミだ。

キャラクター作り

ウルティマIIIが、前作2本と決定的に違うのが、このキャラクター作りだ。

今まで1人だったのが4人でパーティーを組むのだ。キャラクタ

ーも20人まで作れ、IIまでのように1人につきディスケット1枚なんてことはない。

キャラクターの種族は5つ。職業は、なんと11種類ある。やはり基本は、戦士、盗賊、僧侶、魔法使いの4つだが、組み合わせがかなりある。

これだけ組み合わせがあるのに、キャラクターの能力を表す数値は相変わらず4種類だけだ。これでは、職業によるボーナスを能力値アップだけにするわけにはいかない。

そこで職業の違いを、魔法を投げることができる戦士、というように複合職業で表したり、持てる武器やヨロイで制限をつけたりして11種類にしているのだ。

▶体力は歩いていても回復するが、毒消しや、生き返りとなると、病院でなくっちゃ。

▶城のなかにはカギがかかっていて、行けないところもある。ちなみに、ここを通れば……。

最初しばらくは基本のパーティーでゲームをしてから、いろいろな職業を試してみるとおもしろいだろう。

ちなみにパーティーは、場所によって並ぶ位置が変わってくる。戦闘時は、前列2人に戦闘できるキャラクターを、後列2人に魔法を投げられるキャラクターを配置するのがベストだろう。ダンジョン内では、先頭に盗賊を配置すると、事前に罠を発見してくれるので便利だ。

まず初めに

キャラクターを作り、パーティーを組んだら、ゲームスタートだ。パーティーは最初、ロードブリティッシュの城の近く、地図でいえば右上に出てくる。

まず、すべてのキャラクターに武器、ヨロイを装備させよう。装備をすませたら、町に買い物に行く。だけど、ここでは、IIと違ってコマンドがかなり変わってくる（キャラクターが1人ではないのだから）。

まず、J。これはJOIN GOLDといって、4人のキャラクターの持ち金を1人に集めてしまうコマンドだ。装備に金のかかる戦士と、金のかからない魔法使いのバランスをうまくとれるようにしたものだ。ゲーム中よく使うので、早めにJコマンドを使うクセをつけよう。

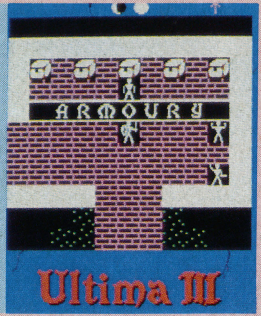
次にT。これは前作と同じTRANSACT〝話しかけ〟である。Tキーを押した後は、だれが話しかけるかも入力しなければならないので注意しよう。

さて、武器を選ぶわけだが、戦士と盗賊は職業による武器の制限を考慮して、飛び道具（スリングや弓矢）を買おう。これらの武器は、戦闘時にたいへん役に立つのだ。魔法使いや僧侶が買える飛び道具は、ダガー（短剣）だけだが、これは一度投げるとなくなってしまうので、やめたほうがいいだろう。

武器を買ったら、残りの金でヨロイを買おう。IIIでは、IIと違って、金をそんなに残しておく必要はない。なぜかは次の項で説明しよう。

ウルティマIIIでは、魔法のルールが変わり、IIのように買うのではなく、自分のマジックポイントを消費して魔法を投げるのだ。強い魔法になればなるほど、マジックポイントの消費が激しくなるようになっている。

▶町の入り口には、それぞれの町ごとにこのような「ようこそ〜へ」という看板がある。



▶町のなかには、武器、ヨロイなどの店があり、金さえあれば何でも買えるのだ。

おもしろいのは、このマジックポイントと体力が、歩き回っているうちに回復することだ。野外のほうが回復するペースが早く、城、町、戦闘中などは、野外の5分の1のペースでしか回復しない。ゲームを進めるコツとして、なるべく敵と出会わないように、野外を歩き回る方法がある。

城の中で

ウルティマIIIの世界には、城が2つしか出てこない。スタート直後に見えるロードブリティッシュ城と、敵の住んでいるデス城だ。といっても、デス城のほうは、外から見るのが精一杯で、ゲーム終了寸前でないと、なかに入ることはできない。

今回は、ロードブリティッシュ城についてだけ説明しよう。

城主は、I、IIと同じ、善の代表ロードブリティッシュだ。IIでは、貢ぎ物をすれば体力をあたえてくれたが、IIIでは、そんなに甘くない。モンスターを倒し、経験値（EXP）を稼ぎ、レベルが上がると、初めて「よくやった」とほめてくれ、レベルを1上げてくれる。

ただし、レベルは上げてくれても、体力は上げてくれない。キャラクターは、レベルが上がるたびに、最大体力が100ポイントずつ増えていく。しかし、実際の体力は自力で増やさなければならないのだ。

キャラクターがある程度強くなると、王様はマークを集めろと命ずる。このマークとは何なのか、どこにあるのかは教えてくれない。

城のなかには、相変わらず牢屋があったり、ガードが警備したりしているが、ガードに手を出したりしないように。戦闘に入ると、1人に見えたガードが、じつは10人近くいることがわかるんだ。

その城のなかで悪さをすると、ガードのほかに無敵の○○も攻撃してくる。まあ、一度はどんなものか、経験してみるのもいいけどね。

ちなみに、城のどこかに賢人が住んでいるから探してみよう。

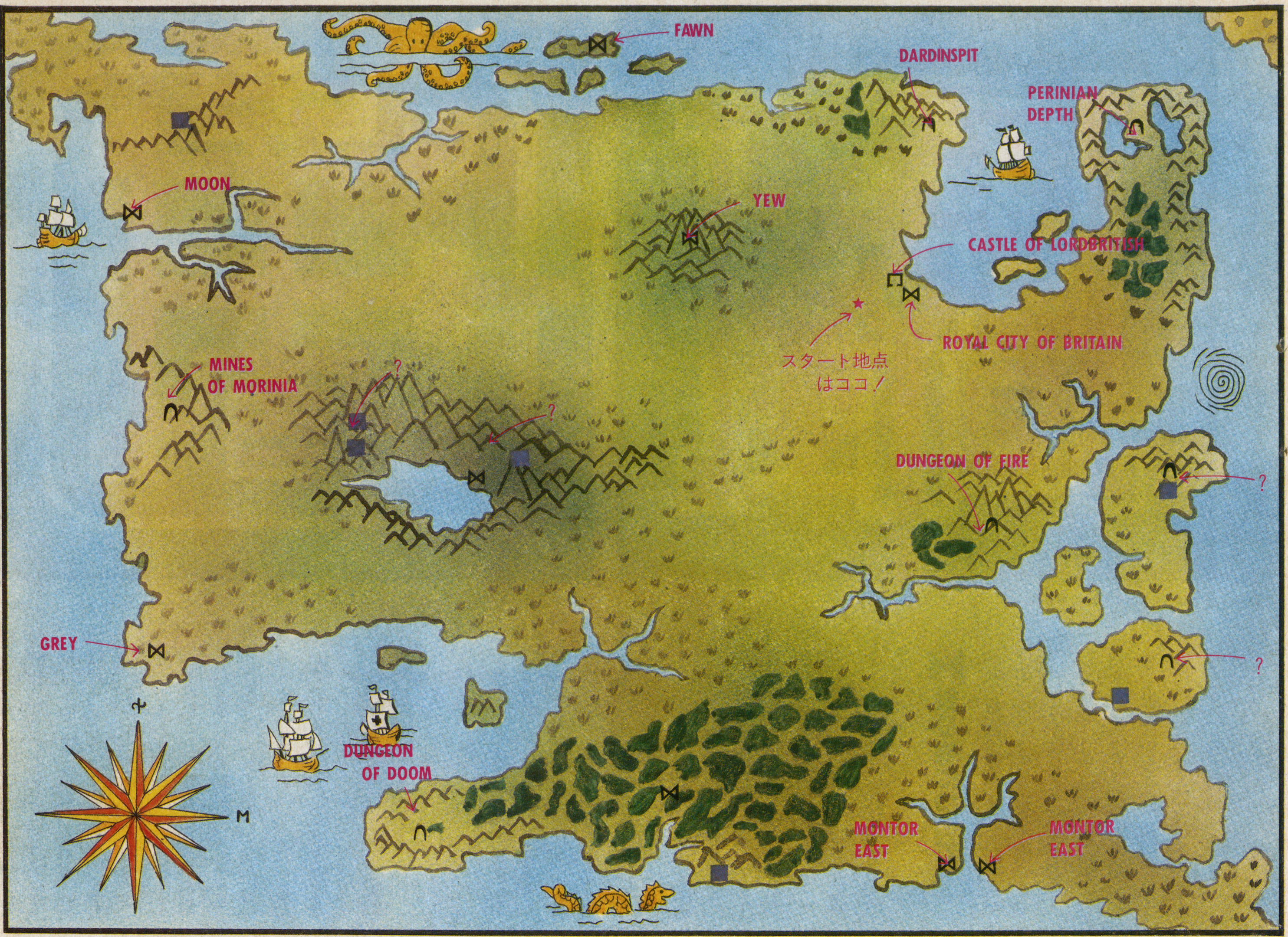
町の中で

ウルティマIIIには町が全部で10カ所ある。そのうちの2カ所は、かんたんには行くことができない。

ゲームスタート時に最もかんたんに行ける町は、ロードブリティッシュ城の横にある町だ。この町は、IIのイタリアにある町と同じで、おもしろ味はないが、必要なものがそろっている。武器屋、ヨロイ屋、食料品店、パブの4つだ。

▶ゲーム中、最も数多くおとずれるのが、この食料品店だ。

Exodus ～ Ultima III



パブに行ってチップを払えば、いろいろな情報を聞けるし、旧友と会うこともある。

パブに行かなくても、普通の町人が情報を持っていることもあるから、町の隅々まで歩いてみよう。

ウルティマIIでは、戦闘の結果、効果的なアイテムが手に入ったが、IIIでは店で売っているのだ。それらのアイテムは、ギルドショップのある町で買い求めることができる。ギルドショップのある町はそんなに多くはないが、船さえあればかんたんに行ける所として、FAWNがあるので探してみよう。

売られているアイテムは、鍵、タイマツ、ジェム＝宝石（ソーサリアの大地、町や城、ダンジョンの地図が見れる）、パウダー（一定期間、時間を止められる）の4つである。

▶馬に乗っていれば、敵に追いかけられても、振り切ることができるのだ。

▶敵モンスターと接触すると、このような戦闘画面に切り替わる。ここからは、リアルタイムゲームだ。

ちなみに、最初にふれた2ヵ所のほかに、見つけにくい町としてDOWNがある。この町は、ほとんどすべての店がそろっているので、とても便利だ。

戦闘について

キャラクターが複数のゲームだけあって、敵モンスターの数もしっかり複数になっている。このため、前作のように単純な戦闘場面でなく、画面を切り替える戦闘用画面を用意しているのだ。

戦闘はリアルタイムで処理され、ファンタジアンと同じ（本当はファンタジアンがマネしているんだけど）形になっている。これはダンジョン内でも同じで、しっかり戦闘用画面になるのだ。

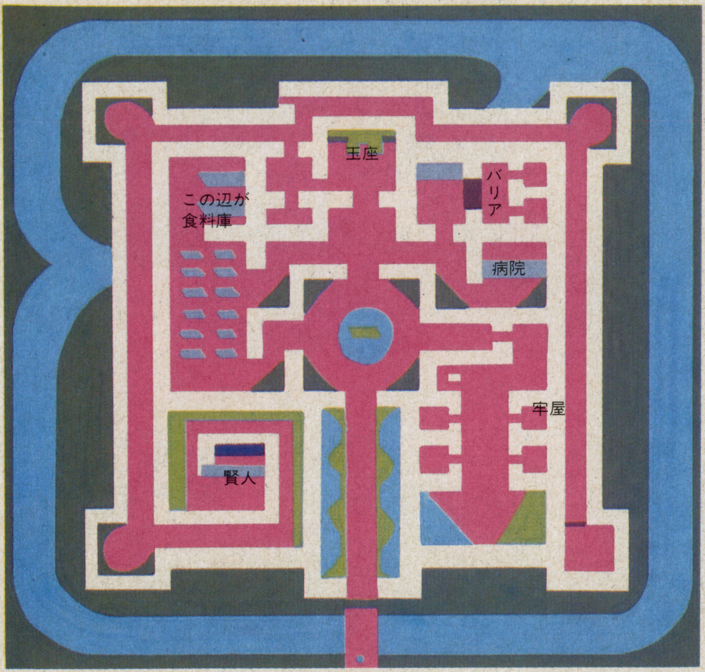
先に、武器は飛び道具を買っておいたほうがいいと書いたが、これは、戦闘画面で敵が遠距離にいるときも攻撃できるからなのだ。

ただし、離れている敵を攻撃するときは、X軸、Y軸のいずれかがあっていないと、狙いが定まらず効果を発揮できない。これはマジックミサイル型の魔法でも同じことがいえる。

戦い方のコツとしては、敵をな

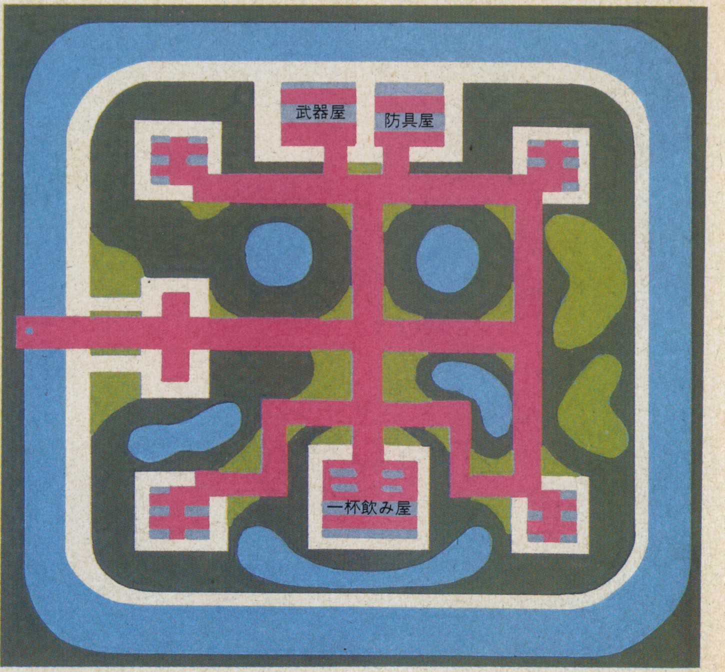
▶敵モンスターを全滅させると、このような箱が残る。この箱の使い方は、本文で書いたとおり。

●ロードブリティッシュ城のマップ●



じつは、この城で船が手に入るが、役に立たない。

●モンターイースト町のマップ●



四つ角と出入り口にガードがいるので悪さはできない。

るべく縦に一直線に並べ、複数の敵に攻撃されないようにすることだ。こちらも一直線になれば、必殺ジェットストリームアタック(ちょっと古かったかな)をかけることができる。

注意点として、モンスターを倒したときに入る経験値は、そのモンスターにトドメをさした人にのみ入る。つまり、いっしょにいるだけの僧侶や魔法使いには経験値が入らず、戦士たちに比べて成長が遅れることが多い。なるべく魔法を使ってモンスターを倒していこう。マジックポイントはすぐに復活するからね。

モンスターをすべて倒すと、再び画面が切り替わり、モンスターのいた場所に箱が置かれる。なかには宝物が入っているのだが、金を稼ぐほかにおもしろい使い方がある。

モンスターはこの箱の上を通過できないので、それを生かして、安全地帯を作ったり、モンスターのイケスを作ったりすることができるんだ。

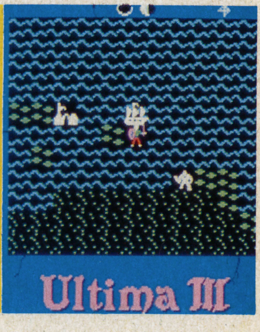
ただし、モンスターは斜めに移動、攻撃できることを忘れないように。

乗り物について

「剣と魔法」がテーマのゲームだけに、IIIでは馬と船しか出てこない。馬はやはり店で購入することができる。IIでは、馬を初めから使うのはあまり賛成できなかったが、IIIではかなり役に立つ。買うのがイヤだったら、野生の馬も出てくるので探してみよう。

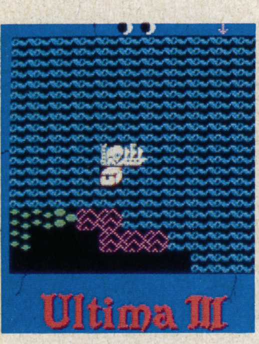
IIでは、馬が走り回ると食料を減らすだけで、ほとんどメリットがなかったが、IIIでは走り回ることでマジックポイントと体力が回復するようになっている。戦闘をさけ、体力を回復させようとする際、この馬が役に立つのだ。

一方、船は、残念ながら買うことはできないし、船着き場のある町もない。



▶船さえ手に入れば、普通では行けないところもかんたんに行ける。

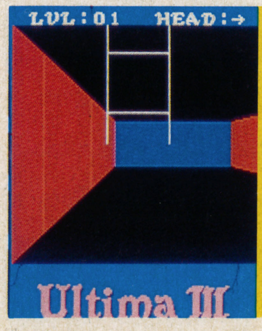
▶船に乗っているとき、敵モンスターと接触すると、船上と陸上での戦いになる。



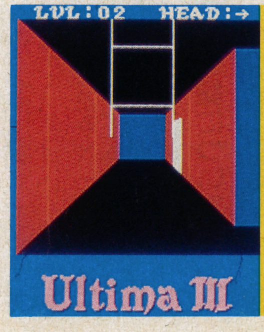
▶海の上での最強の敵はやはり、MAN-O-WARS。大ダコが一番怖い。

では、どのようにして船を手に入れるかというと、ずばり、海賊船を乗っ取るのだ。ときどき、大砲を撃ちながら海賊が現れる。そこにすかさず接近して戦闘をしかけるのだ。

ただし、敵の大砲の威力は絶大で、最初のうちは一撃でやられてしまう。大砲は、縦横ナナメにしか撃てないという弱点を利用して、



▶ダンジョン内に入ると、真っ暗なので、タイマツか光の魔法がなければ、何も見えない。



▶地下2階に行くと、上の表示の部分がLVL:02となり、何階にいるかわかるうえ、自分がどちらを向いているかもわかる。

桂馬飛びの位置まで接近しよう。大砲を撃った直後に攻撃をしかければ、意外とかんたんに乗っとることができる。

船に乗ってしまえば楽といいたいが、風向きによって動けなくなるときがあるので注意しよう。大砲の射程が3エリアあるので有効に使おう。

船はウルティマIIIでは、たいへ

ん重要な役割を持っている。ゲームを楽に進められるかどうかは、船を手に入れる時期が早いか遅いかによって変わるので、早めに乗っ取ろう。

▲ダンジョン内には、宝の入った箱が置いてある。箱を開けるときにワナがあるかもしれないので、気をつけて。

話しかけと情報

町や城の人間に話しかけて情報を集めるときは、IIと同じように動かない人間にマトを絞ってやってみよう。きっと役に立つ情報を教えてくれるはずだ。パブや賢人も金を払うと、情報を提供してくれる。

返ってくるメッセージは、全体にまじめで、IIのときのようなふざけた答えはあまりない。

情報を集めていくと、知らない言葉が次々と出てくるはずだ。アンブロシア、マーク、カード、泉、エグゾティック……。これらは、情報を組み合わせることで、自然に1つの形がうかびあがってくる。アンブロシアは地名、マーク、カードは集めるもの、泉はダンジョン内にあり、エグゾティックは武器とヨロイ、という具合になっている。いずれも、情報だけでは何をどうすればいいか、わからないようになっている。いろいろ試してみて、自分なりの答えを出してみよう。それが、ウルティマの本当のおもしろさだ。

ダンジョンにて

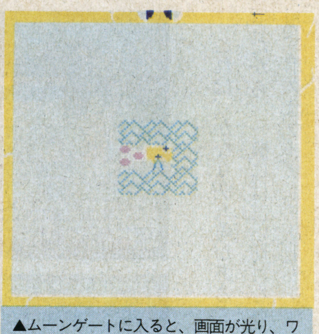
ウルティマIIIには、ダンジョンが全部で7ヵ所ある。IIと違ってすべて形が違うのだ。最初にいったが、ダンジョンは、非常に重要で、ゲームを終わらせるには入らなければならないだけでなく、すべてのダンジョンを回らなければならない。

深さはすべて10層、広さは16×16マスになっている。なかには、宝、モンスター、隠し扉、謎のメッセージ、泉、×××、といろいろなものがあり、変化にとんでいる。視覚的にも、壁が赤と青になっていて(やや異常だが)、とても見やすい。

それと、ダンジョンでの基本だが、マップ作りを忘れないように。ジェムと魔法で地図を見ることもできるので、使ってみると便利だろう。

なかには、一度下の階に行って、別の階段で上がらなければ行けない場所などがあるので、注意が必要だ。

とにかく、ウルティマIIIでのダンジョンは、一番奥深くまで行かないことにはどうしようもない。かなり時間がかかるだろうが、根気よくやってみよう。


▲ムーンゲートに入ると、画面が光り、ワープするのだ。

ムーンゲート

ソーサリアの地には、2つの月が出る。この月の満ち欠けの状態により、ワープドアともいえるムーンゲートがどこかに出現する。

このムーンゲートは、ソーサリアの地のなかでも、山に囲まれていて入れないようなところに出てくれるので、非常に便利だ。この場所は、ゲームを進めるうえで、重要な場所が多いので、早くムーンゲートの使い方を覚えておこう。ムーンゲートの行き先は、月の満ち欠けに影響されるので、法則さえ覚えればかんたんだ。

なお、ムーンゲートは、デス城の近くにもあるが、城のなかには残念ながら入れない。

移植について

今回のウルティマIIIは、PCの88と98版で見てみたが、移植は前作と比べて、格段によくなっている。スピードが速く(速すぎるときもあるが……)、グラフィックも非常にキレイに移植してある。

さらに、月の満ち欠けと風の方向を視覚的に見せているので、わかりやすくなっている。98版に関していえば、アップルではキャラクターやモンスターが白一色だったのを色つきにしている。馬や船は、動く方向によって向きが変わるようになっている。オリジナル以上の気のくばりようだ。

アップル信者のボクもさすがに今回ばかりは感心してしまった。

最後に

少々、ヒントを書きすぎたかなという気もするが、まだ少ないと感じている人もいるかもしれない。

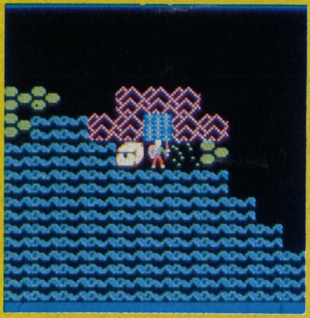
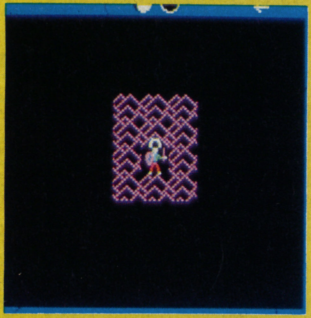
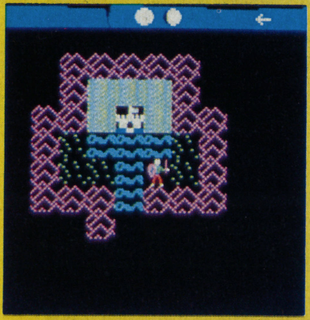
しかし、ウルティマIIIにかぎらずゲームは、自力で解いてこそおもしろいのであって、このゲームを他人からヒントを聞いて解くなんてもったいない。

ウルティマIIが、次々と新しい土地を見つけて楽しむゲームだとしたら、ウルティマIIIは、次々と変わる状況の変化を楽しむゲームといえるだろう。

このゲームがR.P.G.の最高峰に位置しているのは、国産R.P.G.を見ればわかる。戦闘画面は『ファンタジアン』。キャラクターが画面内で山地や森によって視界がさまたげられるというのは『夢幻の心臓II』と、いろいろなゲームで、ウルティマIIIに使われたテクニックが使われているのだ。

ぜひ、ウルティマIIを終わらせてから、順番に遊んでもらいたいものだ。

▼写真はすべてムーンゲートの出現場所。

ウルティマⅣ

★オリジン・システム★

AppleⅡ

文／アルフレッド

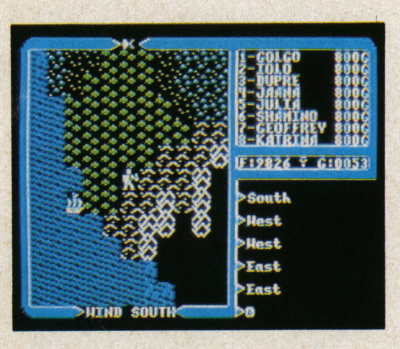
『ウルティマⅣ QUEST OF AVATAR』が発売された。かなり待たされたような気もするが、前作のウルティマⅢが発表されてから、まだ2年しかたっていないことを考えると、かなり早いペースで発表されているシリーズといえるだろう。ともかく、コンピュータR.P.G.の世界のトップに立つシリーズの最新作なのだから、つまらないはずがない。というわけで、今回はウルティマⅣの緊急レポートをお届けしよう。

これは、かなり個人差があることだから、一概には言い切れないが、ボクはウィザードリー・シリーズと比べると、ウルティマ・シリーズのほうが好きだ（もちろん、この2つを比べたら、の話だけど……）。

なぜかというと、まず第1に、何が起こるかわからないおもしろさがある。発売されるたびに、「今回は、どんな地図で、どれくらいの広さで、どんなアイテムがあって、どんなコマンド、どんな魔法……」と、ワクワクしてしまう。そして、やってみると、その期待以上のもので応えてくれるから、ついついのめりこんでしまうのだ。

次に、どんな終わり方をするのか、まったくわからないこと。とくに今回のウルティマⅣなどは……。

前書きが長くなってしまったが、そろそろ本題に入ろうか。



物語の背景

ブリタニアの暗黒時代は3つの時期にわけることができる。第1期は「邪悪な魔法使い」モンダインに支配された時代、第2期はその弟子ミナクスによるもの、そして第3期が「謎のエクゾダス」によるものである。

現在は平和である。わずかの悪（山などに出没するモンスターなど）を除いては……。しかし、暗黒時代が二度とやってこないと、だれが言い切れるだろうか。

再び暗黒時代にならないためには何をしなくてはならないのか？その答えは、AVATAR（アヴァタール——神の化身）にあるといわれている。

このウルティマⅣの目的は、悪を倒すことではない。アヴァタールを捜すことにある。これが、ウルティマⅣ「QUEST OF AVATAR（アヴァタールの探索）」

★まるでアドベンチャーゲームのような、キャラクター作り

▲ジプシーの出すタロットカード。

なのである。

キャラクター作り

キミは「ブリタニア」の地に招かれた者である。道を歩いていると、前方に青く光る物が見える。アッと思う間もなく、その物体は地面に沈んでしまった。

そこまで歩いていくと、地面には、いくつかの石で作られた円形の場所があった。その中央には、十字架の上部が輪になっている小さな物（ANKH……アンク）と、布でくるまれた2冊の本があった。布はよく見ると地図で、1冊の本には「ブリタニアの歴史」と書いてあった。

本を読み、なおも歩いていくと、サーカスの村のような場所に出た。その村のジプシーが出す7つの質問に順に答え、目を閉じ、再び目を開けると……。

＊

いやー、まいった。今回のウルティマIVでは、自分のキャラクターの職業を選ぶことはできないのだ。キャラクター作りのコマンドを選ぶと、今、書いたような事柄が、絵巻物のように次々に起こってゲームが始まってしまう。

つまり、ジプシーの出すタロット占いに答えることで、キャラクターの職業が決まるようになっているのだ（ゲームを進めていくと、この質問の内容も、なぜあんな質問をしたのかも、わかるようになっている。さすが!!）

こうして作ったキャラクター第1号は、見事こちらの願いどおり、メイジになってくれた。もっとも、何になっても利点があるように、「ブリタニアの歴史」には書いてあったが……。

ゲームを始めて、最初に感じたことは、画面がほとんどウルティマIIIと同じだということだ。地形が少しちがうのと、キャラクターの個人情報が少ないところをのぞけば、ほとんど見分けもつかないほどそっくり。

で、まず最初に入れるコマンドは、キャラクターのステータス。名前、そして職業、MP、レベル……。あれ、レベルが1じゃない。なぜかな? ま、とにかくゲームを進めてみよう。

ウルティマIVの驚き

今回のウルティマIVでの驚き・その1は魔法だ。なんと、8種類の薬草のうち、いくつかの薬草を混ぜ合わせ、魔法を作っておく。これを使うときは、その作った魔法と、マジック・ポイントの消費の度合いによって使うのだ。

ふつうの薬草は「薬屋」で売っているが、なかには、店では売っていないものもある。また、かんたんな魔法は「マジック・ブック」に調合法が載っているが、高度な魔法になると、載っていないものもある。

そういう場合は、ゲーム中に調べればわかることもあれば、自分でいちいち調合してみなければならないものもある。なかなか苦労させられて、タノシイ。

驚き・その2は、広い。マップがとにかく広い。どこまで歩いても、見たことがあるような地形が続いている。パッケージに付いている布製の「古地図」も、あまりくわしくない。

あ——ん、どこいらへんにいるのか、わかんないよ。これは、地上に関してもマッピングが必要かな?

驚き・その3は、会話形式。

▼ブリタニアの古地図。こいつは必ず必要になる!

▼「ブリタニアの歴史」と「マジック・ブック」

このシステムに必要なのは、あとは「感情」だけ、というカンジ。

ちょっと長くなるが、リファレンス・カードを引用させてもらうと、「ウルティマⅣでは、ゲーム中に出会う人と話をするということが、最も重要な事柄の1つである。それぞれの街で出会う、すべての人人と話をしなければ、クエスト(探索)を成しうることは、不可能といえよう。

それぞれの人は、1個の文章として話をしてくる。彼らは"NAME(名前)"、"JOB(仕事)"、"HEALTH(健康状態)"について話をする。

また、"LOOK(見る)"しなおすこともできる。これらから得られた情報のなかに、単語の形でヒントがかくされていることもある。

たとえば、相手に"JOB"を聞いたとき、"I AM HUNTING GREMLINS(私はグレムリン狩りをしている)"といった場合、"HUNTING(狩り)"や、"GREMLINS(グレムリン)"について聞いてみれば、なお多くの情報が得られるかもしれない。

また、いくらかの人々は反対に、あなたに質問してくることもある。それには正直に答えるように。さもないと、ゲームのなかであなたは困ったことになるかもしれない……(中略)……そして相手を仲間に加えたいと思ったら、"JOIN(いっしょに行こう)"という。そのとき、おたがいがのぞめば、彼(彼女)は、旅の仲間となるだろう……(後略)」

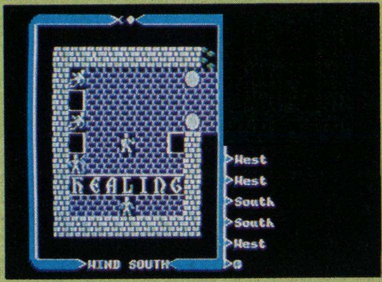
とにかく、すごいのだ。

驚き・その4は、ダンジョン。なぜかは、言えない。書けない。

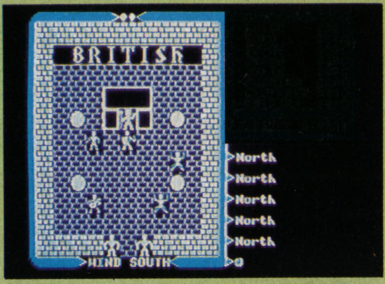
オークどもの出現だ! マジック・ワンドで殺せ。

うわー、大きな城が見える。きっと、ロード・ブリティッシュの城だ!

シュライン内部に入って、ぐるぐる、ぐるぐると……。



街の病院。奥では、ケガ人が倒れている。



玉座に近づいて、会見を申し出ると……。

キャスト・マジック! キ――ン。

いくつかのヒント

ウルティマⅣの最大の特徴は、「善と悪」といえる。つまり、このゲームでは、「ヒーローは悪いことをしない」のである。タチの悪いことに、この逆も真であって、「悪いことをするヤツはヒーローじゃない」のである。

ムアコックのファンタジーでは
ないので、「法と混沌」が戦うわけではないけれど、ウルティマⅣでは「ヒーローとは何か」を考えさせられるのである。このゲームでは、たえず、「ヒーローなら、こんなときはどうするか」ということを考えながら、ゲームを進めなければならない。

最大のヒントは、このゲームは善人に徹していれば、けっこうかんたんといえるかもしれない。

ほかにも、いくつかのヒントをあげておこう。

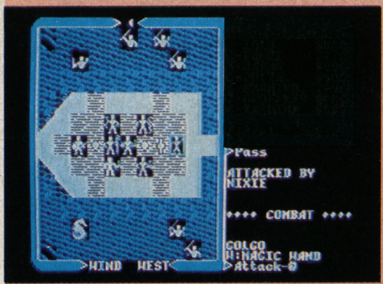
このウルティマⅣでは、とにかく早く、ロード・ブリティッシュの城を見つけること。あとは、金をおしまないことも大事だ。

街がどこにあるのかという情報も、少しはあたえられているが、正確にどこにあるのかがわからない。地形のマッピングは必要なくても、街がどこにあり、その街の名前は何かぐらいはメモしておこう。

たとえば、色ちがいのマチ針を用意しておいて、付いている「古地図」にさすとか。

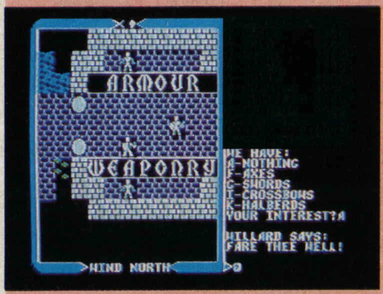
あとは、「WHO'S WHO(人名録)」を作っておくこと。

とにかく、このゲームは情報量が多い。一番価値あるのが、人に聞く話だから、「どんな格好をしているだれが、だれについて、何を言ったか」を、正確にメモしていくことが必要だ。データ・ベースを利用してもいいくらい、情報量



船での戦闘。けっこうたくさん出てきたなー。

ここは、どこ。私は、だれ?



街の武器店で、お買い物。あれと、あれと、あれください!

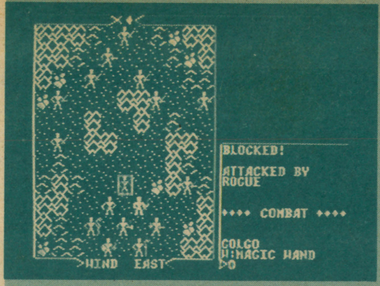
北には街。南にはシュライン。東にはニキシーが見える!

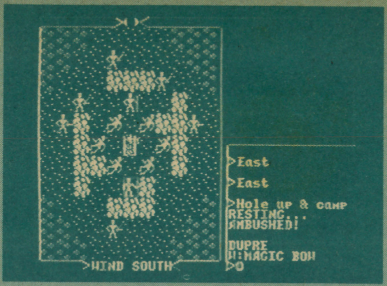
が多いのだから。

それと、BEEPの読者には中学生ぐらいの人が多いようだが、このゲームには英語以外の単語が出てくるんだ。たとえば、バイブルからとか、サンスクリット語からとか。そういうときは、学校の先生にでも聞いてみることだ。

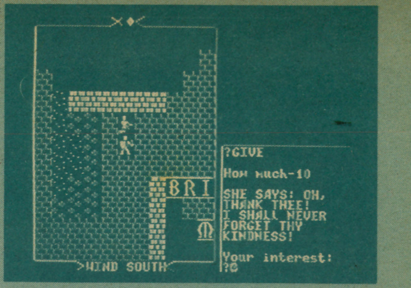
ロールプレイの楽しみ

最後に、アップルのほかのR.P.G.にふれながら、このウルティマのおもしろさについて書いてみよう。

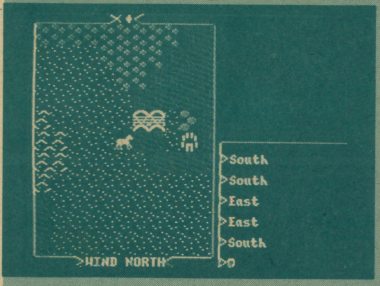




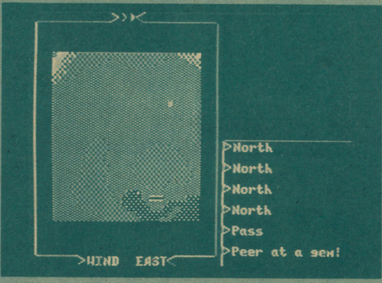
丘での戦闘シーン。なかなかたいへんですよ、これは。



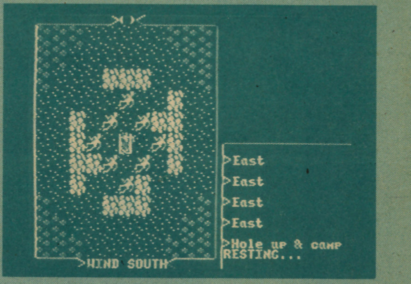
この人は、こじきだから、お金を……。



あっ、橋の向こうに、シュラインが見える。



ジェムを使って、周りを見る。



キャンプを張って、休んでいると……いきなり、ローグがおそってきた!

コンピュータ・ロールプレイの世界は、アップルがなければ発達しなかったといえるほど、その影響は大きい。だけど、アップルの最初のR.P.G.が何だったのか、筆者にはわからない。たぶん、「RING QUEST」か「BENEATH APPLE MANOR」あたりではないかと思うが…。

その後、「TEMPLE OF APSHAI」などが出た後、「AKARABETH」「ULTIMA」が発表され、「WIZARDRY」の登場となる。「ULTIMA」シリーズは、ご存知のとおり、第4弾まで発表されていて、「WIZARDRY」シリーズは3作まで発表されている。

しかし、このほかにも、あまり知られていない名作もけっこうある。

たとえば、「STANDINGS TONES」とか、「UNIVERSE」。「STANDING STONES」は、ウィザードリータイプのロールプレイ、「UNIVERSE」は、ウーン、ほかにたとえようがない、SF・ロールプレイだ。

ほかに筆者が好きなのは、「SUN DOG」(これは知ってるね、名作中の名作だから)とか、「QUESTRON」(これは、終わった後が素晴らしい。つまり、エピローグを見るだけでもやる価値がある)。

それに、「SWORD THRUST」シリーズ。このシリーズは、画面にグラフィックスがあれば、ウルティマ・シリーズ以上のヒットとなったはず。やっぱり、テキスト画面だけでは、大ヒットは日本じゃ無理なのかな。

あとは、けっこうおもしろいのが、「COMPETITION KARATE」。これは、日本では、あまり知られていないけど、なかなか性格が暗くなる、素晴らしいゲームだ。たくさんの特徴を持っている空手の選手を作り、育てあげるのだ。

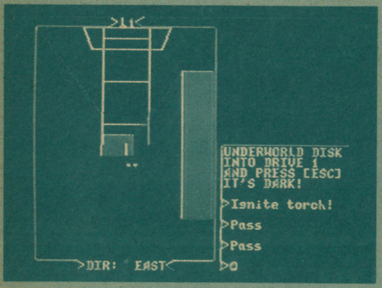
めずらしいところでは、「PHANTASIE」、「XYPHUS」。これらは、けっこうおもしろいファンタジー・ロールプレイといえるだろう。

では、これだけたくさんあるなかで、なぜウルティマ・シリーズがR.P.G.の最高峰にあるのだろう。

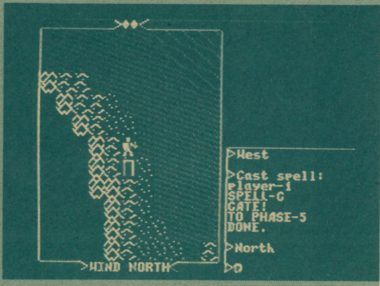
答えは当然「おもしろいから」だけど、「なぜおもしろいか」といえば、やはり"中途半端な妥協をしない"ところにあるんじゃないだろうか。

今回の場合、地図を次々とロードするルーチンを含めて、あの「エレクトロニック・アーツ」が、デベロップ(構成)で参加している。だから、全体の動きもじつに滑らかになっているんだ(ここでいう"動き"とは、グラフィックのことじゃない、システム全体のことだ)。

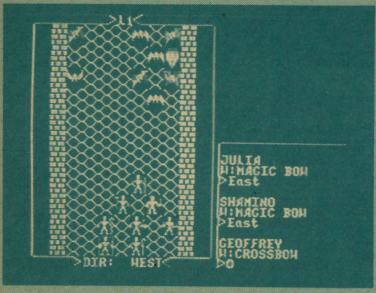
まだ話には聞いていないが、たぶんウルティマVも発表されるだろうから、そのとき、また会おう。



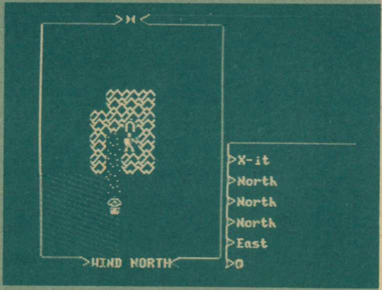
ダンジョン内部。ゴーストが近づいてくる!



ムーン・ゲートだ。これをくぐると……。



こうもりが、おそってきた! ヒーローは逃げずに戦おう。



ダンジョンの入り口。さあ、入るぞ。

ウルティマII

スタークラフト

PC-88,98シリーズ
FM-7シリーズ

文／亜蘭仁

10月号の徹底研究に続く今回は、第２弾「『ウルティマII』必勝の手引き」だ。ソフトを持ってる人も持ってない人も、心して読むよーに。

キャラクター強化術

10月号にも書いてあったが、『ウルティマII』は、ゲームを軌道にのせるまでがひと仕事だ。かんたんに死なないキャラクターを作るには、おしんのような忍耐と努力が必要となる(ちょっと古いかな)。

そこで、キャラクターを楽にパワーアップするための㊙テクニックを紹介しよう。

①アイテムの収集

戦闘をする際、絶対に必要なアイテムがあることは知ってるね。そう、敵の魔法にかからないようにする、ブーツ、クローク、グリーン・アイドルなどだ。これらがないと、体の自由を奪われて、あっけなくやられてしまう。

アイテムの収集は、ある種の(と、秘密にしたところで、すぐわかっちゃうだろうけど)キャラクターをやっつけることで、可能になるので、なんとかこのキャラクターとだけ出会うようにすれば、アイテムはどんどん集まる。

えっ、そんなこと不可能だって？　たしかに、地上を歩いていれば、どんなキャラクターと出会うかわからないから、それは不可能だ。でも『ウルティマ』シリーズには、町（村）って存在があるじゃない。ここは、何度入っても、いつも同じような状態で始まってくれる。

そう、入り口(出口)のそばに、アイテムを持つキャラクターが配置されている所を探して、そこから出入りしながらアイテムを集めるんだ。町では、人を殺すと、オッカない鬼――じゃなかった――ガードが集まってきて集団リンチをしかけてくる。だけど、この方法なら絶対ダイジョーブ。アイテムはどんどん集まる。

ただ、この方法を使うと、ディスクの書き込み回数が異常に増えるから、ノーブランドのディスクをプレイヤーズディスクに使ってる人は、とくに注意が必要だ。

②武器と防具の収集

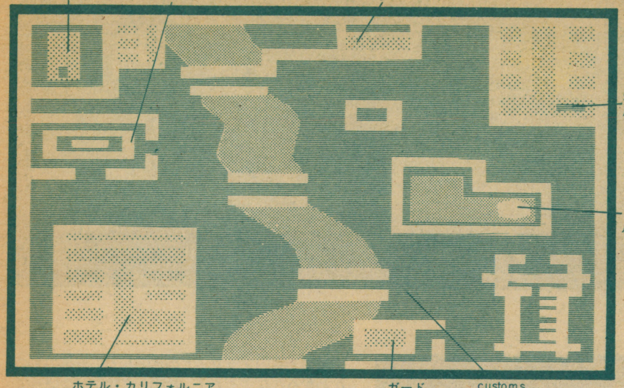
どんなRPGでも、これが1つのキーポイントになっている。そうかんたんにいい武器を使われたんじゃ、ゲームがメチャメチャになってしまうからね。

『ウルティマII』でも、武器などの収集には時間がかかる。モンスターをやっつけても小金しかたまらないので、せっかくためたGOLDも、ほとんどはヒットポイントの回復にあてられる。まったく、その日暮らしの生活って感じだ。なんとか、いい武器を早目に手に入れなくちゃならない。

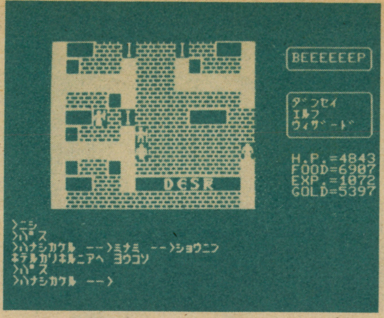
そこで、おすすめするのが、スティール。文字どおり、物品を盗んじゃうわけで、こんなステキな商売、じゃない、方法はない。

万一、気づかれてガードでも集まってくるようなときは、あわて

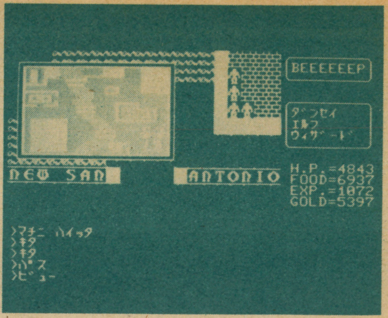
とてもよくできている付録のマップ。役に立つかどうかはキミしだい。



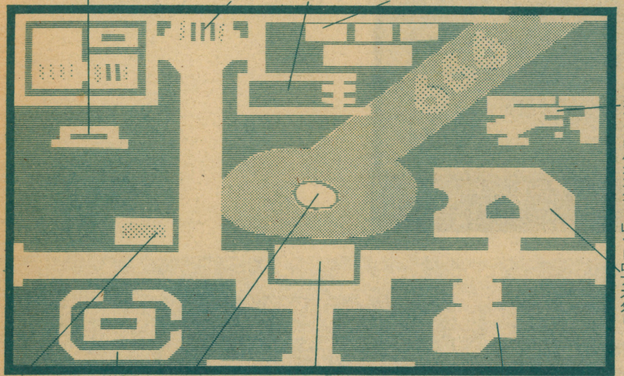
一つのキーポイントになる町だ。悪事を働くと逃げにくいが……。



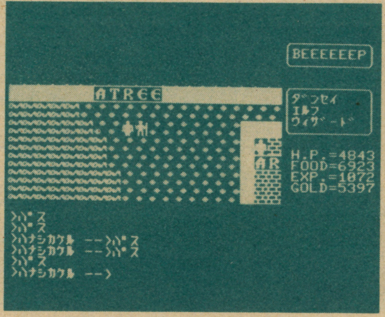
ホテル・カリフォルニアに来たところ。フロント係を買収して……。



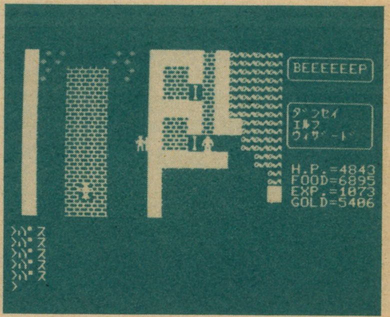
北アメリカにある重要な町。町の全体像は……と。



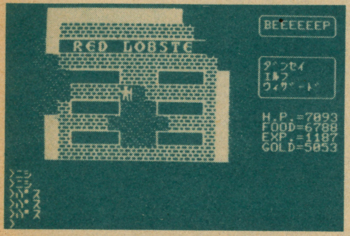
ゲームを終了させたいなら、ゼッタイに行こう！　モスクワへ！

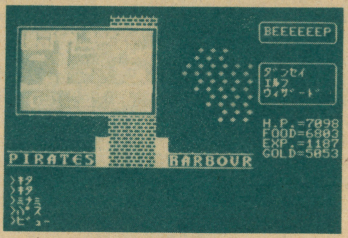


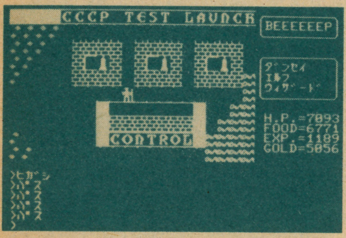
不思議な老人に出会ったところ。さて、どうしようか。



飛行場をついに見つけたぞ。さあ、飛行機に乗りこもう。







右上―モスクワ（？）のマップを見た！　右上の666とは何だろう。
左上―レストラン〝レッド・ロブスター〟はつぶれていた。
下―宇宙空港発見！　さあ、銀河へ飛び出そう！（太陽系だけど）

ず騒がず、落ち着いてプレイヤーズディスクを抜き、電源を切るか、リセットしてしまえばいい。次に始めるときは、その町に入るところからスタートできる。

こうして集めた武器類は、忘れず身につけておこう（R、Wコマンド）。これで、少なくともカッコだけは立派になる。

③パラメータのアップ

これは、地道にやる以外に方法はない。経験を積まずに強くなるなんてことは、R.P.G.には許されないコトだからね。

ただ、ひとことで「地道」といったって、それにはいろいろな方法がある。

たとえば、ヒットポイントをロスしないように、絶対勝てる相手とだけ戦闘する（①の方法で）とか、少々のダメージは無視しても、強い敵と戦って、経験値を早くアップさせるとか。

ま、このへんは、個人の好みの問題になるから、あまり口は出さないけど、せっかくいい線までいってたキャラクターがやられそうになったら、迷うことなくリセットするくらいのことはしてほしいね（ディスクにセーブされる前に）。

ボクの場合、①のアイテム集めとの関係で、ひたすら弱い○○○とだけ戦ってた。

⊠情報収集の案内

『ウルティマII』は、非常に広大なゲームで、マップから情報（ヒント）まで、とにかく盛りだくさん。すべてのマップを見るのと、すべての情報を集めるのには、けっこうテクを要するのだ。

いろいろ方法が考えられるので、とりあえず紹介しよう。

①ひと粒で何度でもオイシイ!?

ヘルム、ストレンジ、コイン、そして鍵。これらのアイテムは、みな、使用すると数が減ってしまう。とくに鍵は、手に入れるのがヤッカイなだけに、数が減ると、「ああ、また×××をやっつけに行かなきゃ」とウンザリする。

ほかにも、ダンジョン・塔のみで使用する、タイマツやドウグなども数が減るものの代表だ。

では、かぎりある資源をどう使うかが問題になる。

結論からいえば、例のリセット法を使うのだ。

情報などは、文字が読めればいいのだから、GOLDやアイテムの残りを心配せずに、どんどんやって、あとはおもむろにセット。この方法で、オラクルなどの情報は、すべてタダ同然になる（細かいコトをいえば、酒場のチップもタダになる）。

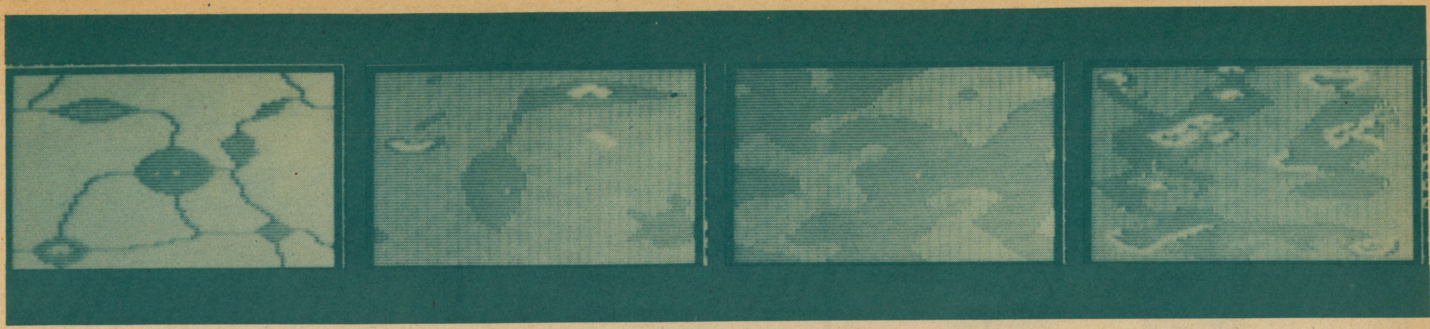
何度もいうように、この方法は、ディスクにデータが書きこまれる前（町への出入りや、タイムドアの移動の前）にやらなければいけない。

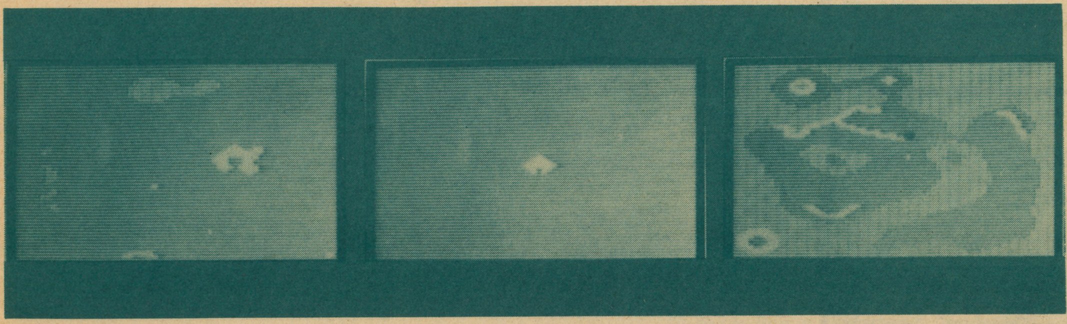
ああ、これで鍵を取るために、×××と戦う恐怖から逃れられる!?（もちろん、鍵も数個は必要だ）

②ダンジョン・塔

じつは、ボクは『ウルティマ』のほうが『ウィザードリー』より好きなんだ。なぜかというと、あのメンドーなマッピングをする必要がないからだ（ちょっと断言のしすぎかな？）。

よく、R.P.G.＝マッピングみたいな考え方があって、ダンジョンというと、すぐに紙と鉛筆ってことになるのには反対なんだ。わざ





宇宙観光案内マップ。どの地図がどの惑星のものかわかるかな？ え？ 地図が2枚足りないって？ そう、よく気がついたね。1枚は地球のもの。さて、もう1枚は……それが問題だ。

わざコンピュータを使ってゲームするのに、紙と鉛筆を用意しなければならないのはどうもいただけない。

それは、今おいておくとして、『ウルティマ』におけるダンジョン・塔にはあまり大きな秘密、は隠されていない（こんなこと言っていいのかな）。

地上と町（村）、そして城を行き来しているだけでも、けっこうゲームは楽しめるんだ。どうしてもマッピングしたい人はともかくとして、そうでない人は無理して地下にもぐることはない。

とくに、アップラダー、ダウンラダー、パスウォール、サーフェイス等の呪文を買ってないのであれば、迷路には行くべきではない。

ただ、ダンジョン・塔にもいいコトがないわけじゃない。そこは、惑ちがいしないでほしいんだ。ただ、ほかのRPGに比べて、その重要性がちょっと低いだけだ。

そうそう、ここでも例のリセット法をうまく使おう。タイマツとドウグをムダ使いしないで、マッピングができるはずだ（結局、本気でやるならマッピングも必要ってわけだ）。

⧗ ヒント・ヒント・ヒント

そんなこんなで、あれこれやっていくうちに、どうしても突き当たる壁があるんだ。そこで、今回はQ&A方式で答えてみよう。

Q 行けない所があるんだけど？

A 町や城では、鍵があればほとんどの場所へ行ける。問題は地上。海を越えるには、船か飛行機が必要だ。すぐに行ける町に船がないときには、船が来るのをひたすら待つか、飛行機に乗って（飛ばずに地上を進む）タイムドアを通り、空から町を探そう（飛行機は、着陸できない場所があるから、船を確保したほうが便利だ）。

地球以外の惑星に行ったときも船→飛行機の乗り継ぎが必要となることもある。

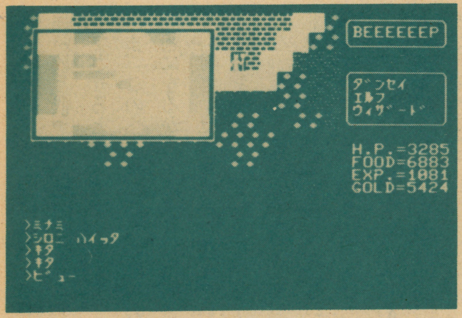
Q 宇宙の意味は？

A 何の意味もなく、宇宙が存在するわけはない。少なくとも、どこかの星には、ゲームを終わらせるための何かがあるはずだ。集めた情報をよく調べると、宇宙にあるものの姿が浮かび上がってくる。

あまり多くを書いてしまうと、ゲームがおもしろくなくなってしまうが、いかにもそれらしい星の、それらしい場所に、それらしいものがある、とだけ教えておこう（意外に早くわかっちゃうかもね）。

Q ミナクスを倒すには？

A 前の質問にも関係するけど、宇宙に行かないでミナクスを倒すことは不可能だ。もし、飛行機などでミナクスの城に乗りつけ、何も知らずに戦っているのなら、もう一度4つの時代を歩き（飛び）回ってみよう。宇宙への玄関を見つけられるハズだ。



しまった！ やられてしまった。もうすぐだったのに。○○○を持っていれば

Q どのくらいの力があれば、ゲームを終わらせられる？

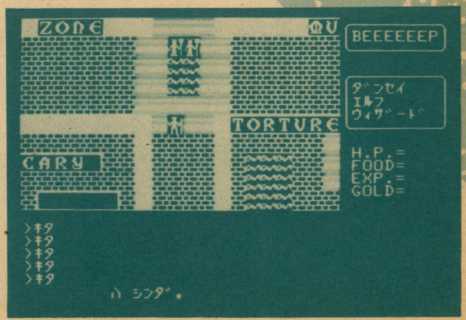
A 『ウルティマII』はバランスのとれたゲームだ。だから目の前の目的をひとつひとつこなしていくと（船を奪うとか、飛行機を手に入れるとか）自然に最後までいくようになっている。

ただ、最後にミナクスの城へ乗りこむときは、ヒットポイントのように買えるパラメータは最高にしておいたほうがいい。そのときはありったけの金をつぎこもう。

さて、なんとなく、セコイことばかり書いたような気もするけど、正攻法だけで攻めてたら、1年はかかるぞ。それでもいい人は自力で頑張ろう。そんなにかかるのは、という人は今回の記事を参考にしてほしい。

というわけで、今回はこのへんで。GOOD LUCK！

ミナクスの城に来た！ まずは、マップを見て……と。



ついに国産マシンで、あのアップルの名作R.P.G.『ウィザードリー』が楽しめるようになった。移植の出来もかなりいい。キミも、ロールプレイングゲームの傑作といわれる、このゲームに挑戦してみないか!

ウィザードリー

アスキー

PC-88.98.FM-7.X1シリーズ

文・早川 浩

国産マシンでウィザードリーが!

「ウィザードリー」が移植される?そんなニュースが、かなり前からボクの耳に入っていた。どうもこの手のデマは、以前から出ては、消え、という感じだったので、今一つ信じられなかった。

それに、アップルユーザーの変な(?)プライドがあって「ウィザードリーができるのは、アップルだけさ!」と、たかをくくっているところがあった。事実、ボクもウィザードリーを知って、アップルを買ったのだ。

そんなこんなで10月の上旬、どうやらウィザードリーの移植は本当らしい、ということがわかったのだ。国産マシンユーザーにとっては、最大のクリスマス・プレゼントになるだろう。

さて、このウィザードリーがアップル版で最初に発売されたのは4、5年前のことだ。以後、IBM-PC、MAC版と出て、今回国産マシンでの登場となったわけだ。

知っている諸君もいると思うが、このウィザードリーは続編が出ていて、「KNIGHTS OF DIAMONDS(ダイヤモンドの騎士)」、「LEGACY OF LYLLGAMIN(リルガミンの遺作)」と第3作まで出ている。4作目は、今年になりそうな感じだ。

まあ、ウルティマもⅣまで出たことだし、これらの続編が移植されるのも、そんなに先の話じゃないだろう。

狂った大王の練兵場

さて、話を第1作目「狂った大王の練兵場」に戻すことにしよう。

このゲームは、ボード版R.P.G.「ダンジョン アンド ドラゴンズ」の影響をかなり受けている戦闘メイン型のR.P.G.だ。地下何層にも分かれた迷宮のなかで戦いを続け、最終的に魔王WERDNAを倒すというゲームだ。

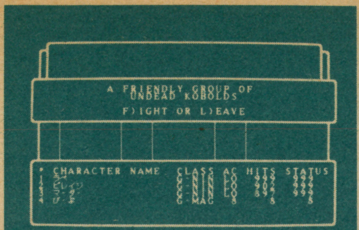
タイトルを見て、アレッ?と思った人もいるかもしれないが、このゲームの舞台は「練兵場」、つまり兵士を訓練するための場所。つまり、最終的な目的は、どちらかというと、このゲームで強くしたキャラクターを使って2作目を終わらせることにあるのだ。

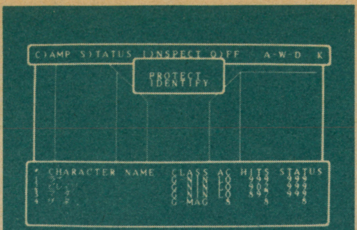
とはいっても、ゲーム自体は、2作目より1作目のほうがおもしろいので心配無用だ。3作目では、1、2作目のキャラクターの子供が活躍するのだが、その話はまた別の機会にしよう。

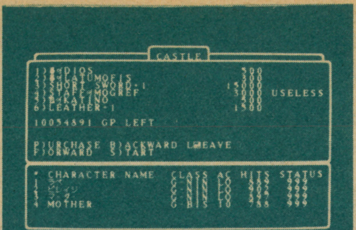
それでは、ゲームを見てみよう。

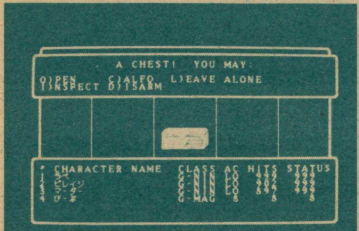
キャラクター作り

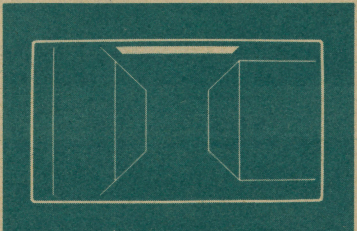
古いゲームにもかかわらず、ウ

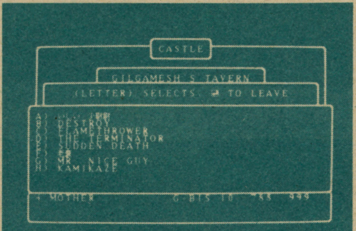

善のキャラのおかげで友好的なモンスターだ。

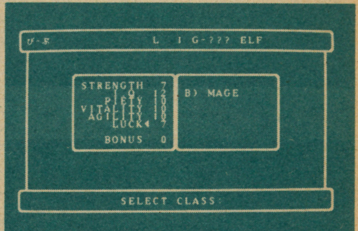

②まず、キャラクターを消して…

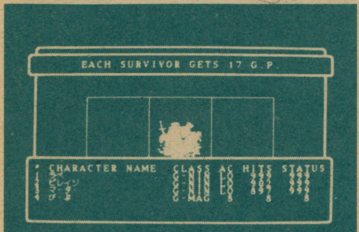

ボルタックスの店は、買い物などができる。

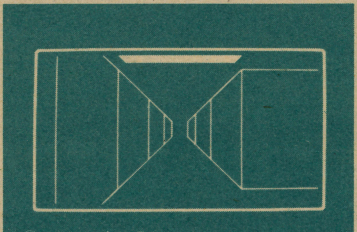

部屋の中でモンスターを倒すと、箱が出る。

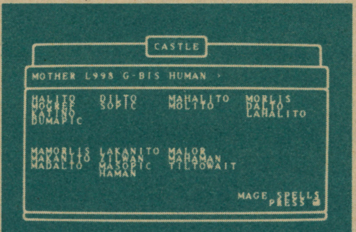

③上の表示も消せる。

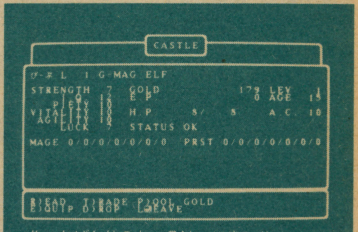

ギルガメッシュの酒場でパーティーを作る。

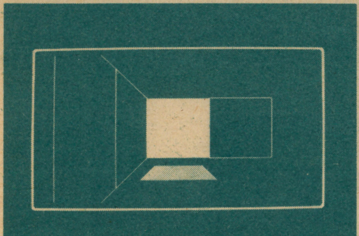

キャラクターは、能力値で職業が決まる。

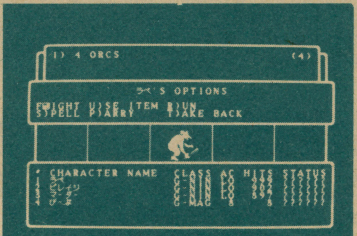

ワナをはずして、無事箱を開けると、金が…。

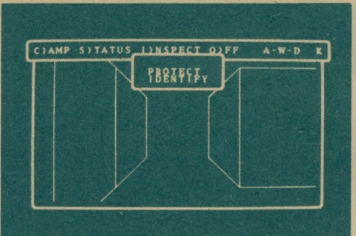

④そして、光の呪文をかけると、このとおり。

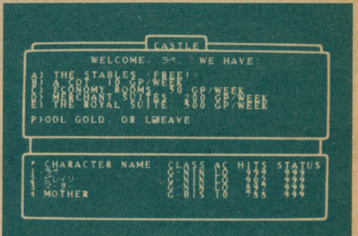

魔法使いの呪文は、全部でこれだけある。


作ったばかりのキャラは、15歳と若い。


①おや、床に何か書いてあるぞ？


1階でよく出るモンスター「オーク」だ。


①画面表示の基本パターン


宿屋には、ただのAから、高いEまである。

ィザードリーのキャラクター作りは、コンピュータR.P.G.のなかでも1、2を争う複雑さだ。

かんたんに説明すると、名前をつけ、種族を選び、属性を選び、能力値のボーナスを振りわけ、職業を決める、という具合だ。

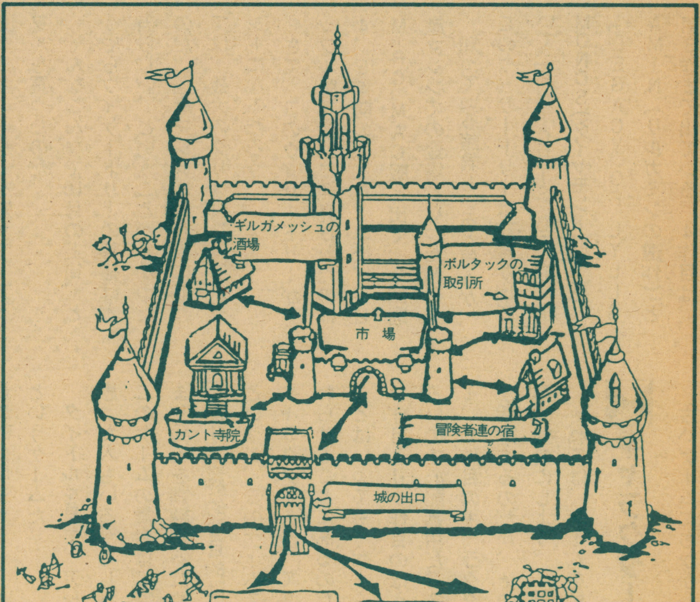
順に説明していこう。

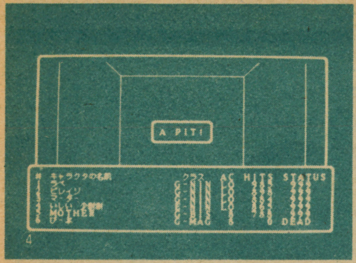
まず、名前だが、これは問題がない。ただし、その後にパスワードの入力がある。これは、ボード版R.P.G.を意識したもので、1つのゲームで多人数が遊ぶ場合を想定している。1人で遊ぶには、パスワードは必要ないだろう。

次に種族を選ぶわけだが、これはゲームを進めるには、あまり関係がない。むしろ、職業を選ぶのに必要なのだ。種族は、人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットと5種類いて、それぞれ違った能力値を持っている。この能力値をうまく使って職業を選んでいくのだ。

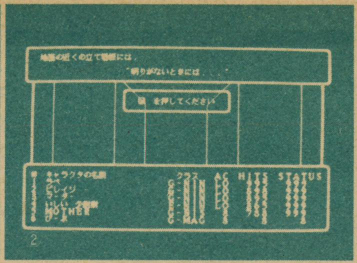
個々の種族の特性を述べてみよう。

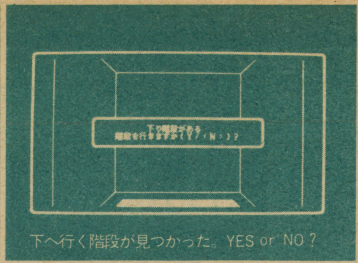
まず人間は、どの値にもバランスがとれていて、可もなし、不可もなし、といったところだ。エルフは、IQ（知性）が高いので、魔法使い向きだ。ただし、力が弱い。ドワーフは、魔法関係の能力はまったくないが、力が強く、生まれながらの戦士だ。ただし、敏しょう性に問題がある。ノームは、敬虔さでいえば、最も僧侶に向いている種族といえる。ホビットは、小人だけあって、力も体力もないが、敏しょう性に優れ、盗賊として、その能力をいかんなく発揮す

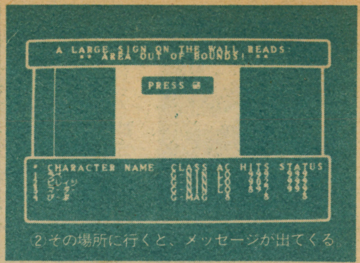




4

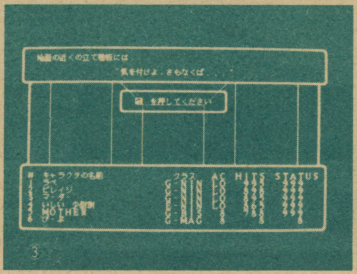

2

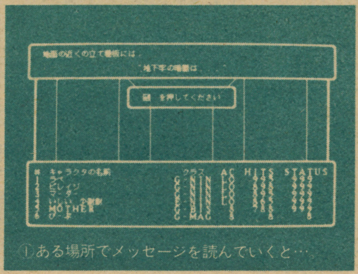

下へ行く階段が見つかった。YES or NO？

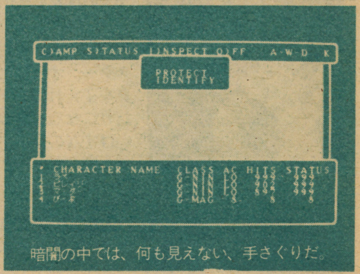


②その場所に行くと、メッセージが出てくる

これがコントロールセンターだ。気をつけろ。


3


①ある場所でメッセージを読んでいくと…


暗闇の中では、何も見えない。手さぐりだ。

るだろう。

さて、次に属性だが、これは、善、悪、中立の3種類がある。これは、そのキャラクターの性格を表すもので、当然、善と悪の人間は、いっしょに行動できない。

善の性格は、地下でたまに出会う善のモンスターと戦わなくてすむ。逆に悪の性格は、すべてのモンスターと戦わなくてはならない。その反面、悪人しか使えない性能のよいヨロイを使えるので、装備に関しては、悪人のほうがいい。

まあ、どちらを選ぶかは勝手だが、職業を選ぶときに、善だけ、悪だけ、中立だけ、という職業があるので、その点に注意しよう。

属性を選ぶと、選んだ種族の能力値が出てくる。これらの数値は固有のものなので変化しないが、ボーナスがランダムに出てくる。このボーナスを各能力値に振りわけて職業につかせるのだ。

ボーナス値は平均8〜9だけど、アップル版では最高27まで出たような気がする。根気よくやれば、こんなボーナスも出てくるぞ。

さて、振りわける能力値には、6種類ある。ストレングス（力）、I.Q.（知力）、ピイエティー（敬虔さ）、バイタリティー（生命力）、アジリティー（敏しょう性）、ラック（運）だ。

これらの値は、最高18まで上がるが、職業につくには、ある能力が一定値以上あればいい。たとえば戦士になるには、ストレングスが11以上あればいいのだ。

ボーナスの振りわけは、まず自分のつかせたい職業になるように振りわけ、その後、自由に分ける。どんな職業でもバイタリティーとアジリティーは、10以上になるようにしたほうがいいだろう。この2つは、重要だからだ。

ボーナスの振りわけが終わったら、職業の選択だ。とはいっても、それ以前の段階で職業は決まっているといってもいいだろう。

なお、職業は、戦士（ファイター）、盗賊（シーフ）、僧侶（プリースト）、魔法使い（メイジ）の4つが基本。キャラクターが成長していくと、ほかに4つの職業にクラスチェンジすることもできる。

自分のキャラクターは、できたら、20人まで作ることができるから、いろいろ作ってみよう。

パーティー編成

キャラクターを作ったら、次はパーティーを組もう。パーティーは6人編成だが、別に無理して6人にすることはない。生き残る自信があるのだったら、別に1人でもかまわない。モンスターを倒して手に入る金や経験値は人数でわかるから、少ないほうが、一匹のモンスターを倒したときのもうけが多いのだ。最初は6人が無難だろう。

6人編成の組み方だが、前列3人が直接、モンスターと戦う。つまり、3人は戦えるキャラクターが必要になるわけだ。ここで、戦士を3人にするか、2人にするか迷うところだ。無難な組み合わせは、戦士3、盗賊、僧侶、魔法使い、各1人か、戦士2、僧侶、盗賊が1人ずつ、魔法使い2人、の2つの組み合わせしかないだろう。

装備

パーティーを組んだら、次は、ボルタックスの店に装備をそろえに行こう。最初に必要なのは、武器とヨロイだ。戦士の装備には一番金がかかるので、あまり金のかからない魔法使いの分などを使おう。一応、ボルタックスの店のリストを次ページにあげておくので、自分の持ち金とよく相談して、装備を決めよう。

1人のキャラクターの持てる持ち物の数は8個までだが、戦士はそのほとんどを使ってしまう。武器は1つしか使えないが、ヨロイは、アーマー、ヘルメット、シールド、ガントレットの4種類、それぞれ1つずつ持つからだ。

金の節約やAC（アーマークラス）は、これらの選び方ひとつでかなり変わる。ACを1つ下げるのに、今よりいいアーマーを買うのも、いいシールドを買うのも同じだ。よく考えて買い物をしよう。

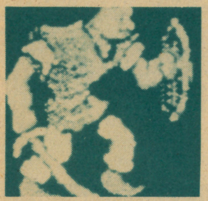
ボルタックスの店では、武器やヨロイのほかに、マジックアイテムも売っている。そのなかには300金かかるものもあるが、最初のうちかなり役に立つことがあるので、チェックしてみよう。

なお、店では装備の売買のほかに、特定のアイテムにかかった呪いを解いてくれたり、地下で見つけた装備の識別をしてくれたりもするのだ。

装備をそろえて、身につけたらいよいよ出発だ。迷路内では、気をつけることがあるたびに、キャン

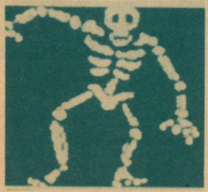
ORC（オーク）

1階では弱いほうに属するモンスター。緑色の体で、コン棒を持っている。豚と人間のアイノコと言われている鬼族のモンスター。顔はどちらかというと、コボルドになってしまっている。



KOBOLD（コボルド）

犬のような顔をした鬼族のモンスター。オークとコボルドの写真を変えれば、イメージはぴったりになる。鬼族のなかでは弱いはずなのに、グラフィックを見た感じだと、かなり強そうだ。



UNDEAD KOBOLD（アンデッドコボルド）

迷宮内で死んだコボルドが、悪の力によって、再びガイコツとなって動き出したモンスター。アンデッドモンスターなので、戦闘中に逃げることはないが、DISPELL（退散）が効果的。

アイテム表

LONG SWORD	25	(ブ)
SHORT SWORD	15	(ブ)
ANOINTED MACE	30	(ブ)
ANOINTED FLAIL	150	(ブ)
STAFF	10	(ブ)
DAGGER	5	(ブ)
SMALL SHIELD	20	(ヨ)
LARGE SHIELD	40	(ヨ)
ROBES	15	(ヨ)
LEATHER ARMOR	50	(ヨ)
CHAIN MAIL	90	(ヨ)
BREAST PLATE	200	(ヨ)
PLATE MAIL	750	(ヨ)
HELM	100	(ヨ)
POTION OF DIOS	500	
POTION OF LATUMOFIS	300	
LONG SWORD +1	10000	(ブ)
SHORT SWORD +1	15000	(ブ)
STAFF OF MOGREF	3000	(ブ)
SCROLL OF KATINO	500	

LEATHER +1	1500	(ヨ)
CHAIN MAIL +1	1500	(ヨ)
PLATE MAIL +1	1500	(ヨ)
SHIELD +1	1500	(ヨ)
BREAST PLATE +1	1500	(ヨ)
SCROLL OF BADIOS	500	
SCROLL OF HALITO	500	
STAFF +2	2500	(ブ)
SHIELD −1	1500	(ヨ)
POTION OF SOPIC	1500	
SCROLL OF DILTO	2500	
GLOVES OF COPPER	6000	(ヨ)

GAS BOMB	箱のワナの種類
EXPLODING BOX	POISON NEEDLE
ALARM	CROSSBOW BOLT
MAGE BLASTER	STUNNER
PREIST BLASTER	SPLINTERS
TELEPORTER	BLADES

プをはって休むようにしよう。無理は禁物だ。迷路内には、上や下に行く階段、メッセージ、暗闇（くらやみ）、隠し扉（かくしとびら）などがある。きちんとマッピングしながら歩いていこう。

モンスター

何といってもこのゲームは、モンスターがおもしろい。100種類以上いて、それぞれ特徴を持っているので、気がついたことをメモしていこう。なお、1、2階に出現するモンスターをまとめてみたので、参考にしてほしい。

モンスターの攻撃方法は、普通に攻撃してくる、魔法を投げる、ブレス（火や氷）を吐いてくる、生命力を吸い取ってしまう、しびれさせてしまう、石にしてしまう、毒をかけてくる、などがある。しかし、どのモンスターが何をしてくるのかは、ほぼ決まっている。

また、攻撃してくるモンスターはつねに1種類とはかぎらない。最高4種類のモンスターに襲われることがある。こんなときは、それぞれのモンスターの特徴をつかんでおくと、攻撃方法や順番を選ぶのに便利だ。

モンスターのなかには、『R.P.G.幻想事典』の1回目で紹介したアンデッドモンスター（不死のモンスター）もいる。

こいつらは、絶対に逃げないうえ、体をしびれさせたり、生命力を吸い取ってしまうので、要注意だ。しかし、僧侶の使う退散（DISPELL）で追い払うことができるので便利だ。

ほかにも、忍者、侍（さむらい）（職業にもあるけどね）、大名など、日本的モンスターも出てくるので、調べてみるとおもしろいだろう。

アイテム

ウィザードリーには、アイテムがピッタリ100種類出てくる。これらを全種類集めるだけでも、十分にゲームはおもしろい。このアイテムは、部屋のなかでセットアップ（その部屋で初めて出会う）モンスターを倒したとき、箱の中に入っているのだ。下の階に行けば行くほど、アイテムは出やすいし、いいアイテムも手に入る。

アイテムは、手に入れても、名前もわからないし、使い方もわからない。名前は、ボルタックスの店で識別してもらうか、ビショップ（司教）に識別してもらえば知ることができる。ボルタックスの店の場合、金がかかるので、なるべく早く司教を育て、タダで識別してもらおう。

識別の結果、名前はわかるが、使い方や効果はほとんどわからない。ただし、名前から判別できるものもある。

武器やヨロイの名前の後に、プラスと数字が書いてあるものは、その名前のものより効果があるアイテム。逆に、マイナスと数字が書いてあるものは、呪いがかかっているアイテムだから、身につけるのはやめよう。

ただ、ボルタックスが、呪いのかかったアイテムでも高く買ってくれるので、持っているぶんには、問題がない。

スクロールやポーション（絵で書いてある）は、1回だけ、魔法使いか僧侶の呪文がかけられる。しかし、一度使うと、壊れてしまうのだ。

そのほかにもいろいろなアイテムがあるが、使い方は、第2回の幻想辞典を参考に、自分で見つけてほしい。それがほんとうのゲームのおもしろさだからね。

キャラクターを強くするコツ

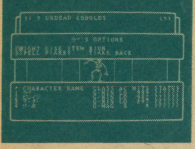
ウィザードリーは、第2作目が出るまで（出ても無理だろうけど）、地図に関係する情報はひかえたいと思う。そのかわり、キャラクターを強くするコツを伝授しよう。

アップル版では、スーパービショップなどというバグもあったが、これからの説明はまっとうな成長のさせ方だ。

まず第1に、迷路の大きさは、20×20マスの正方形に入る形をしている。しかし、ところどころワープをしていて、ピッタリ正方形にはならない。DUMAPICの呪文を使いながら、正確な20×20マスの地図を作っていこう。後で困るからね。

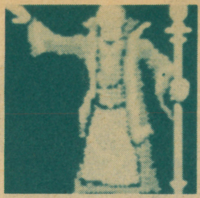
次に、1階でのコツ。1階には暗闇（くらやみ）の場所があるが、この入り口には、「入るな！」という看板がある。でも、キミは冒険しに来たはずだ。危険は覚悟（かくご）のうえだろう。

1階の、ある場所には、非常に強いモンスターがいる場所がある。ここは、このモンスターを倒せるような強いキャラクターの後に弱いキャラクターをつれて行けば、経験値を稼（かせ）ぐ絶好の場所となる。ただし、キャラクターが全員弱いうち



ZOMBIE
(ゾンビ)

こいつが2階で一番イヤなモンスター。相手の体をしびれさせ、動けなくさせるのだ。体がしびれると、レベルの高い呪文でしか治せない。アンデッドモンスターなのでDISPELLで。



LEV I MAGE
(メイジ)

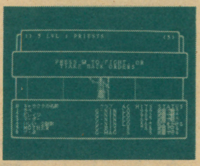
いかにも魔法使い、といった感じで、ローブを着て、トンガリ帽子をかぶっている。やさしそうだが、魔法で攻撃をしてくる。レベル1の呪文しか使わないが後列の人もダメージを受ける。

BUBBLY SLIME
(バブリースライム)

アワのようなドロドロとした液体状の生き物。部屋の中に入ると、頭上からいきなり落ちてきて、冒険者に襲いかかる。意外と強いが、倒したときに手に入る経験値が少ない。

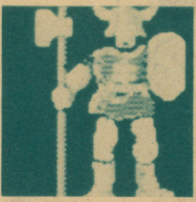
CREEPING CLOUD
(クリーピング・クラウド)

ゾンビと並んでイヤなやつ。毒ガスの体を持つ雲で、その攻撃を受けると、体に毒が回ってしまう。すると、体力がどんどん減ってしまって、LATUMOFISの呪文は薬がないと治らない。



LEV I PREIST
(プリースト)

魔法使いと同じように、レベル1の呪文しか投げられない僧侶。呪文はBADIOS程度なので、一撃ではやられないだろう。しかし、レベルが上がってくると…。



BUSHWEAKER
(ブッシュウィーカー)

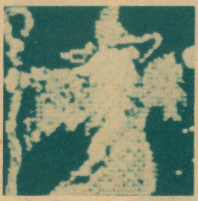
派手なかっこうをしているが、じつはゲリラだ。暗闇などに身をひそめていて、冒険者が通ると襲いかかってくる。1階に出現するモンスター中最強。こいつに恨みを持つ人も多いはず。

CREEPING COIN
(クリーピング・コイン)

出会ったとき、「やったー、宝物が落ちている!」と思うと、いきなり、息を吹きかけてきたり、かみついてきたりする。ほとんどダメージを受けることはないが、数が多いので苦痛。

GAS CLOUD
(ガス・クラウド)

ガスの雲、つまりバルンガみたいなモンスターだ。アップル版では、空飛ぶタコだったので笑えたが、日本版ではタコではないのが残念。攻撃をしてくるときは、呪文を投げてくる。



ROGUE(ロウグ)

俗にいう悪党のこと。町のなかにいるゴロツキやカッパライなんかのことだ。ブッシュウィーカーと同じ絵なので、出てきたときに一瞬、ドキッとするが、じつはそんなに強くないのだ。

は、近づかないほうがいいだろう。

2階への階段は意外とかんたんに見つかるが、1階のすべてを歩き回らないと、2階で苦労するぞ。

1階にも、かなりの数の隠し扉がある。MILWAか、LOMILWAの呪文を使って歩くクセをつけよう。

次は2階だ。

この階も隅々まで歩かないと、あとで苦労する(まあ、すべての階がそうだけどね)。ただし、あまり隅々まで行くと、とんでもない目に会うことがある。だけど、何事も経験、経験。

なお、この階に出現するモンスターには、しびれ(Paralyis)、毒(Poison)をあたえるものがいる。毒は、金を出して薬を買えば治る。しかし、しびれは、レベル3の呪文DIALKOがないと治らないので、もし打撃を受けたら、僧侶が成長するまで休んでいてもらおう。

余談だが、この階に出るクリーピング・コインは、とてもイヤなやつなので、2階に行く前に表示時間を短くしておいたほうがいいだろう。

この1・2階だけで、できるだけキャラクターを成長させておかないと、先がかなり苦しくなる。

迷路とは関係ないが、体力を回復させる場合、ふつう宿屋を使う。しかし、金がかかるので、地下から出てきたら、僧侶をAの宿屋に泊まらせ、マジックポイントだけ復活させる。

そして、再び地下に向かい、キャンプで、DIOSの呪文を使って、ほかのメンバーの傷を治す。これを繰り返していけば、金はかからず年もとらない(宿屋に泊まると年をとってしまうのだ)ので一石二鳥だ。

次にクラスチェンジだが、クラスには、侍、司教、君主、忍者の4種類がある。この順番にクラスチェンジしやすいのだ。キャラクターがかなり成長してくると、盗賊は箱を開けるだけで、活躍しなくなってしまう。そこで、かなり成長した魔法使いを盗賊にクラスチェンジ(何もクラスチェンジは、先の4つだけではない)すれば、ある程度、呪文を使える盗賊になる。こんな使い方もあるのだ。

善のキャラクターしかつけない職業を、悪のキャラクターにやらせたいときは、一度、善のキャラクターを作って、迷路内に出てくる善のモンスターを片っぱしから攻撃してみよう。ほーら、悪人になっただろ。

まだまだあるが、これより先は、キミ自身で見つけてくれ。ただし、1つだけ忘れないでほしい。まず、コントロールセンターを見つけることが肝心だ。

移植

さて、移植の出来はどうかというと、抜群だ! オリジナルのウィザードリーよりも、よくできているくらいだ。第3作で使ったマルチウインドーを使っているうえ、最近出たマック版のアイデアも何ヵ所かで生かされているからだ。オリジナルが古いゲームだったので、98版のウィザードリーは、かなり新鮮に見えた。

また、日本版にしかないところもある。まず、カナ、漢字、英語表示選択機能だ。ゲーム開始時に選択すると、とちゅうで変えることはできないが、非常にいい。「日本語でウィザードリーをやっても雰囲気が出ない。だけど、メッセージが英語だと読みづらい」などの問題点をいっきに解決してくれた。

次に、グラフィック。迷路内のかざりっ気なしの白黒を残しておいてくれたのにも好感が持てるが、モンスターのグラフィックの細かさは素晴らしい。拍手もんですね、これは。

で、問題のスピードだが、今回はPC-98版だったが非常に速い。

他の国産マシンでも、これくらいのスピードなら、国産ウィザードリーは、100点満点中、120点はあげられるだろう。

最後に

あの名作を国産マシンで遊べるのだから、本当にウレシイことだ。ウィザードリーがいかに今のR.P.G.に影響を及ぼしているかは、ブラックオニキス、ファンタジアンなどを見れば、はっきりわかるだろう。この名作は、話を聞くだけじゃしかたがない。ぜひ、一度遊んでみよう。

なお、モンスター、アイテムなどに、これはめずらしい、というものがあったら、知らせてほしい。なにせ、オリジナルでも、幻のモンスターやら、幻のアイテムなどがあって、正確なところがわからないゲームなのだ。

ゼビウスの映像化に燃える常光君は、中3のファミコンファンだ

映画「スーパーゼビウス」の自主製作が進んでいる！

香月つかさ

発見！
おもしろ
デジタリアン

ゼビウスの大ファンだから

トーロイド、ゾシー、バーラ、テラジ、ガルザカートやブラグザカート——などなど、私にはチンプンカンプンなんですが、BEEPERならきっとわかるんでしょうネ。私が名称とキャラクターを一致させられるのは、ソルバルウとアンドアジェネシスだけ。アー、情けない……。でも、ゼビウスの大ファンなんですヨ。なんたって、ゼビウスを家で遊ぶためにファミコンを買ったぐらいなんだから…。

自主映画監督の常光啓太さんもこのゲーム史上に残る一大傑作のゼビウスに魅せられたひとり。現在、ゼビウスを基にしたSF映画の撮影製作をしているんだそうです。ちなみに常光さんは中学3年生。製作中の映画の話だけでなく、監督の目から見た特撮映画やゲームの話も鋭く聞きたいと思ってます。インタビュアーは、ちずる先輩の代役の私、香月つかさです。

◆映画とゲーム大好き少女でえす。

ひと目で気に入ったゼビウス

まずはかんたんに自己紹介。何から質問しようかなぁ。

——なぜ、ゼビウスを？

「ドルアーガを映画化しようかなとも思ったんですけど……」

——（エッ、ドルアーガ!? 予期せぬ答えにしばし唖然のつかさ）

「ナムコ初のRPGだったから、かなり（お金を）つぎこんだんですヨネ。ストーリーもあるし、ドルアーガのパロディなら受けるんじゃないかと思ったりして」

——パロディっていうと？

「んー、探すものを宝物じゃなくたとえば鉛筆や教科書、筆箱にするとか」

——アッ、それおもしろそう。学園ドラマ風仕立てのパロディにしたりしてね。

「でも、特撮なんかを使ったハードSF風の映画を撮りたくて、ゼビウスに決めたんです。あの〜、ゼビウス、知ってますよネ……？」

——ヒドーイ!! 知ってますよお。100万点プレイヤーじゃないけど、50万点ぐらいならいくもん。

「ゼビウスを初めてゲームセンターで見たとき、ひと目で気に入っちゃったんです。キャラクターの立体感、ストーリー構成のよさ、舞台設定、グラフィック……どれをとっても最高のゲームだと思いませんか？」

——うん、同感。当時のゲーム雑誌にストーリーやキャラクター設定がバンバン載ってましたよね。

「アレは凄いよ。設定ストーリーがしっかりしたSF小説になってたんだから。キャラクターなんかも緻密な設定されているし、これを寝かしておくのはもったいないと思ったんです」

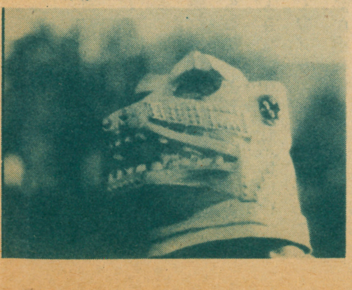
——それで今回、映画化を？

「いやー、それがここまでくるのにいろいろあって……」

常光さんは今までに2本の映画を自主製作しているんだって。私より年下なのにすごい行動力。自主映画製作団体の河崎プロジェクトっていうところにも出入りしているんですって。

グリーンライムが作ったぬいぐるみの頭部。写真を見ただけでも不気味さが伝わってくるでしょ。

銀色にスプレーされたメカゴジラ風のお面。これも手づくりなんだそうです。



自主映画の内容は……

——映画のストーリーは、主人公がガールフレンドに振られるところから始まるんでしょ。意外と自分の体験談だったりして……。

「いや、そんなことはないですよ。このストーリーを作ったのは僕ですが、すべて空想したものです」

んっ、図星だったのかな!? 心優しいつかさはこれ以上詮索せずに次の質問へ移るのであった……。

——で、それからどうなるの?

「腹いせにゲームセンターへ行こうとするんですが、そのとちゅうで巨大コンピュータとの戦闘にまきこまれて……ハードSFの世界に転がりこんでいくわけです」

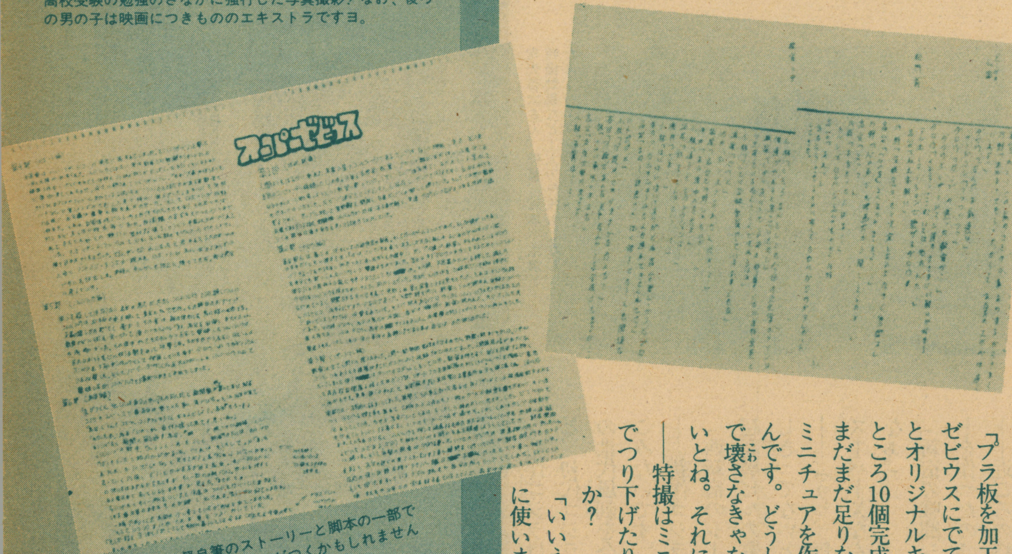
——じゃ～、ドンパチもの（戦闘シーン）が主体になるわけなの?

「戦闘シーンの特撮やミニチュアなども力を入れて作ってますが、全体の構成とかストーリーなんかも、ちゃんとしたものにしようと思ってます。だから、映画全編がすべて見せ場です」

——そういえば、近ごろのSF映画やアニメって戦闘シーンとか特撮だけがよくて、ストーリーはイマイチなものが多い感じネ……。

「そうなんですよ。せっかくいいシーンがあるのにストーリーが駄目なんじゃ、どうしようもないですからね。僕のストーリーはラブコメあり、パロディあり、特撮あり、戦闘シーンありの盛り沢山で見る人を飽きさせません、絶対に」

高校受験の勉強のさなかに強行した写真撮影！なお、後ろの男の子は映画につきもののエキストラですヨ。



これが常光監督自筆のストーリーと脚本の一部です。数十年後にはプレミアがつくかもしれませんぞ！

——戦闘シーンはどんなふうになるのかな?

「エー、今のところ戦闘シーンは2回入れることにしてます。全編見せ場なんですが、戦闘シーンが一番印象に残るので力を入れて撮ってます。新宿の夜の街を舞台にロボットとソルバルウの特撮戦闘シーンなんかもありますョ。あっ、ESPシーンなんかも入れてあります」

——ミニチュアなんかもずいぶん作ったんでしょう?!?

「プラ板を加工して作ってます。ゼビウスにでてくるキャラクターとオリジナルキャラクターで今のところ10個完成品があるんですが、まだまだ足りないんで20個ぐらいミニチュアを作らなきゃならないんです。どうしても、戦闘シーンで壊さなきゃならないんで多くないとね。それに迫力でるでしょ」

——特撮はミニチュアをピアノ線でつり下げたりして、撮るんですか?

「いいえ、ピアノ線は絶対に使いません。あれだと、アラが見えてカッコ悪いですから。人形アニメみたいにコマ落としで撮影して、後で合成するつもりです。人形アニメみたいな手法で撮るのは日本では珍しいんですヨ」

——かえってコマ落としで撮るほうが面倒で、時間もかかるでしょ。

「やっぱり、質のよい作品を作りたいですからネ。香月さんもこの映画に出演してみませんか?」

——エッ、私が……。素顔を撮られるのって嫌いなんです。そんなに美形じゃないし……（とか言いつつ、うれしい私なのです）。

1人3役、いや4役?

——ところで、主人公はどんな人が演じるんですか?

「どんな人って言われても困るんですが……。ま～、こんな人です。（常光さんの右手が自分の顔を指している）」

——エッ、監督自身が主演するんですか?

「監督の権限をフルに利用して主役をとっちゃいました。この映画製作はグリーンライムっていうサ

これがコミケで銀賞をとったコスチューム。派手で誰も着たがらなかったいわく付き！ 恥を捨てて着てくれた伊福部透君、ありがとう。

「顔が映るのがいやなら、コスチュームとか、ぬいぐるみなんかもありますヨ。今のところ5体ぐらい用意してありますよ」

——映画を作るうえで困ったなんてことありますか?（意図的に話題を変える、つかさ）

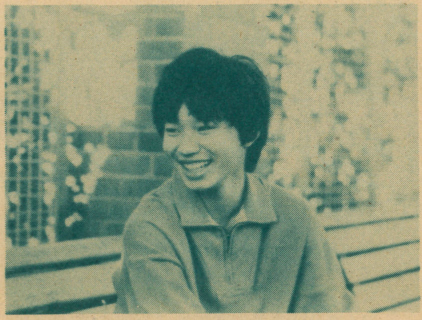
「ん～、別にないですネ。ただ、ミニチュアの質感を出すのが難しいですネ。それと、映画が完成しても公開する場が少ないんです。著作権とか版権にひっかかりそうだし……。一応、自主上映会の前座かなんかで公開するつもりです」

ークル活動のひとつで、僕はその会長なんです。グリーンライムは特撮、ファミコンゲーム、サバイバルゲーム&アニメの3つのサークルが集まってできたサークルなんですヨ。スタッフや出演者は全員グリーンライムのメンバーなんです」

——サバイバルゲーム?

「サバイバルゲームって知りませんか? モデルガンを使ったゲー

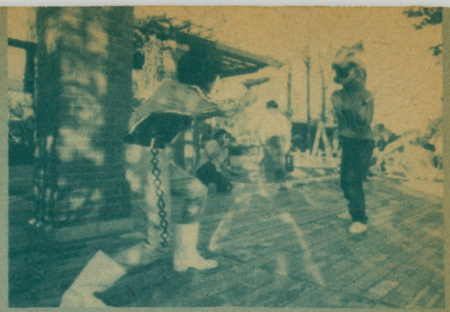
ムなんですが……」
—戦争ごっこみたいなものなのかしら……。
「ん〜、まぁそんなとこかなぁ。とにかく、サバイバルゲームのメンバーが出演してるので戦闘シーンなんかはかなり迫力がでるはずです。各サークルが役割分担をしてミニチュアとか出演とかしてるんです。僕は特撮サークルのメンバーなんですが、ゲームの同人誌なんかも作ってます」
—同人誌をコミケで売ってたりするんでしょう。
「11月3・4日、ICUでのコミケで僕たちの同人誌は完売しちゃったんです。コミケでもゲームの類は大人気で、これからはゲームの時代かな、なんて思ったぐらいです。僕はコスプレコンテストで銀賞をとったんですヨ。ウルトラ警備隊の制服を着たんです」
—もしかして、撮影のとき誰も着たがらなかったあの水色の服？
「いや〜、コミケへ行くと恥ってものがなくなるらしくて、思わず着てしまったんです。あの服は今回の映画に使うつもりだったのでうれしくって……」


常光啓太さん。監督、脚本、主演、特撮効果など一人で何役もこなしたスーパーマンです。

—その気持ちわかります。
「NHKやファンロードからも取材にきたんですよ」
—あの大NHKが取材に？ 一躍有名人じゃない!?
「ん〜、だから変な映画は作れないなって思ってるんです」
—当然！ BEEPが3ページも奮発してるんだから、名作を作らなきゃダメですヨ。私はゴジラみたいなSF映画が好きなの。
「新作ゴジラはつまらなかったけど、初代ゴジラは好きですネ。あの世代風刺を今回の映画にはおりこみたいです」
—新作ゴジラは嫌い？
「西新宿のシーンがあったでしょ。超高層ビルの質感や巨大感を生かしきってないと思います」
—（うっ、鋭い！ でも、私はスーパーXなんて好きだったけどなぁ。
「新宿の戦闘シーンでは凄いセットを作ったので、自信ありますヨ」
—近ごろの特撮SF映画で好きなものってありますか？
「ちょっと古くなるけど、スターウォーズなんかよかったな」
—（ハリソン・フォードの大ファンのつかさは一瞬喜ぶが……）
「でも、アメリカ映画って金をかけすぎてるからなぁ」
—………（絶句！ 真実を突いてる） 最近の日本の特撮は？
「宇宙刑事シリーズなんかを見てたけど、スポンサーにべったりだし……。やっぱり、昔の特撮映画、本田猪四郎さんが監督したものはよかったなぁ。地球防衛軍とか」
—古い特撮映画にずいぶん影響されているみたいネ。
「特撮はスピード感がなくちゃ、だめですね。僕は、アニメのカット割りみたいな素早い動きのある特撮を目指していきたいと思ってます」

スタッフを募集中！

—一応、BEEPはコンピュータゲーム情報誌ですので……。ゲーム歴なんかは？
「インベーダーの時代からゲームをやってます。今熱中しているのはモトス、バラデューク、ハイボルテージあたりかな」
—（無知なつかさはどんなゲームか知らない。話題を変えよう）コンピュータは持ってますか？
「PC-88とファミコンを持ってます。アクション、アドベンチャーなんでも好きですヨ。今、WINGMANが？？のところで進まなくなっちゃって。どうやるか知りませんか、香月さん？」
なんて聞かれたけど、アクションゲーム一筋のつかさにわかるはずがない！ なんとかその場をとりつくろったんだけど……。
常光さんが監督する自主映画、「スーパーゼビウス」のクランクアップは86年10月下旬の予定。上映時間は40分。自主映画にしては時間が長いなあって思ったんだけど、常光さんは「中だるみなんか絶対にない。私を信じなさい！」って言ってたヨ。製作費は予定総額5万円。これぐらいならBEEPERも奮発して……。でもカメラなどの機材や、爆発シーンに不可欠な火薬の知識も必要だし。やっぱり個人で特撮映画をっていうのは大変かもね。
常光さんは今スタッフを募集中。興味のある人は、BEEP編集室に必ず往復ハガキで送ってください。


撮影風景のワンショット。場面は第2部カット3なんだそうです。

闘い終わって日が暮れて……。この日以来、近所のおばさんの目が妙に冷たくなった——かどうかは知りません。

スーパーゼビウスのもとネタになったゼビウスを遊ぶ常光さん。ディスプレイを見る眼は真剣そのもの。

企画書や資料の山を前にスタッフとの入念な打ちあわせ。なんとなく少年探偵団風。

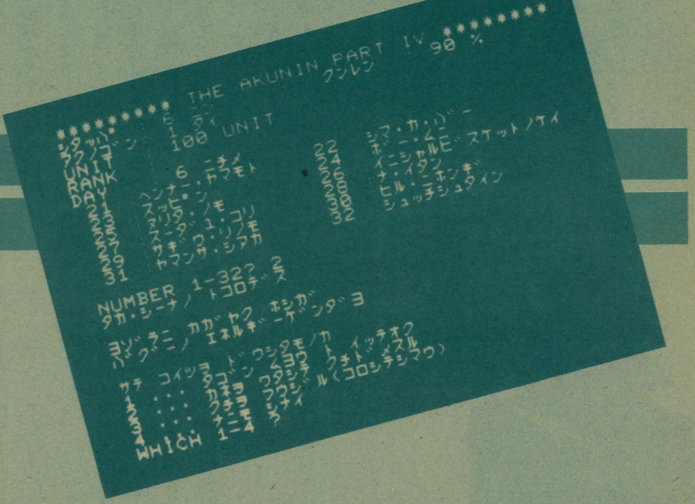
TINYANの悪のシリーズ第4回

by TINYAN

THE 悪人 帝王バグーの秘密

PC-98シリーズ、PC-88シリーズ、PC-80mkII/SR

PC-60mkII SR、PC-6601SR、FM-7シリーズ



連載4回目をむかえ、TINYANの野望はますます大きくなるばかり。帝王バグーの持つ『バグーパワー』の謎を解明するべく、ひそかに行動をおこした。TINYANの目的はただ1つ、全銀河の王になることだ!!

今回のおはなし

バグー組織内の食堂にて。

「あーあ。毎日毎日せこい作戦ばっかりやらされて、少しは下っぱの身にもなってほしいもんだな」

「そうそう。このごろ、TINYANも、パッとしないし。何でも、下っぱの40%は、ターイナンの側についたらしいぜ」

「へーえ。それじゃあ、オレもターイナンの側へつこうかな。あっちのほうが、待遇(たいぐう)もいいらしいし……」

「何の話をしているのかな」

と、話に夢中な2人の後ろから、私は声をかけた。

「あ、TINYAN様。い、いまのは、ほんの冗談(じょうだん)でして、その、あの……」

「まあいい。食事がすんだら、お前たち2人と、下っぱ3号、いや待てよ、あいつは何か怪(あや)しいな。それじゃあ4号をつれて私の部屋に来るように」

「はい。わかりました」

まったく、返事だけはいい。

数分後、3人が部屋に入ってきた。

「下っぱ2号、4号、7号、やってまいりました」

あわてて来たらしく、7号は、口のまわりに、ケチャップがついていたりする。

「7号。君はいつから吸血鬼になったんだい。口のまわりを、血だらけにして」

「あ、これはあの、昼食のときに使ったケチャップでして」

「なるほど」

つまらない冗談だったが、3人をおちつかせるのには、役にたったようだ。そこで、

「今日、君たちを呼んだのは、ほかでもない。このごろ、ターイナンが、急速に、自分の勢力を広げつつある。これを放っておいたら、今に悪の組織バグーは、内部から……」

このとき、大きな爆発音とともに部屋がゆれ、照明が非常時を表す赤ランプになった。

「トクシュヒジョウボウエイタイセイ、トクシュヒジョウボウエイタイセイ、トク……」

「何事だ」

と、私はあわてて指令室へと向かった。指令室には、ターイナンがいたので、

「いったい何があったんだ」

と、聞くと、

「あ、わ、わ、とうとう、来てしまったにょよ」

「それだけじゃわからないだろう。何が来たと言うんだ」

「銀河の7が、もうだめよ。みんな消えてなくにゃるのよ」

ターイナンは、パニック状態で、これ以上何も聞けそうもない。そこで、

「下っぱ0号(メインコンピュータ)、現状を説明しろ」

と叫ぶとすぐに反応があった。

「衛星軌道(きどう)上に、2億3千万の宇宙戦艦、銀河艦隊第7、別名、狂った狼(おおかみ)。破壊した恒(こう)星(せい)系700。通ったあとには、原子1つ残さない。バグーの復活に対する、銀河連合の処置と思われる。太陽系ごと、バグーを処分すると考えられる。生存確率、7千兆分の1」

「生存確率7千……」

大変なことになってしまった。ターイナンを倒すどころではない。いったいどうしたらいいんだ。

「あきらめるのはまだ早い」

というバグー様の声で、私が顔をあげると、メインスクリーンに映ったバグー様が見えた。しかし、あんな化け物みたいな艦隊を相手に、何ができるというんだ。

「バグーエネルギーの恐ろしさを見せてくれるわ」

と、バグー様がゆっくりと両手を上げた。その瞬間、目がつぶれるかと思うほどの光がバグー様から出て、しばらくすると、はるか上空で、無数の光球が出て、消えていった。あとには、

「上空の質量消滅、質量消滅、質量……」

と、下っぱ0号の合成音。

「こ、これがバグーエネルギーなのか……」

しばらく、ぼうぜんと立ちすくんでいた私が、はっとわれに返ったとき、私の心には、1つの野心がめばえていた。

『このパワーを手に入れることができたら、世界、いや全銀河の征服も夢ではない。そのためには、バグーパワーの秘密を解明することが先決だ。そして、そのパワーでバグーを倒し、この私が全銀河の王となるのだ』

遊び方に決まっているだろう

今回は、考えるタイプのゲームにしました。ゲームの目的は、バグーに関する7つの秘密を知ることです。ゲームの内容はというと、まず、いろいろな人のところへ行って、バグーに関する情報を集めます。ただ、このとき得られる情報は、ほとんどがガセネタであり、正しい情報は、ほんのひとにぎりです。したがって、あなたは、そのなかから正しい情報を選び出さなければなりません。また、情報をくれた相手は、ターイナンにもその情報をしゃべるでしょう。

それを防ぐために、たんに口止めする、金で口止めする、口を封じる(殺す)、の、3とおりの作戦が考えられます。まず、たんに口止めするのは、あまり効果がありませんが、金も時間もかからないので便利です。次に、金で口止めするのは、効果的ですが、金がかかります(あたりまえ)。最後に、口を封じるという作戦は、100%情報がもれる心配はありません。せっかく情報をくれた相手を殺すのはよくない? このゲームのなかでは、あなたは悪人なのですよ。悪いことをするのが悪人です。気にすることはありません。ただ、この方法にも欠点があって、それは、こちらが殺せば殺すほど、ターイナンも、情報提供者を殺してしまうので、情報が得にくくなってしまうことです。悪事もほどほどにしましょう。

次に、交渉ですが、交渉に移るには、各バグーの秘密を最低1つずつは知っておかなければなりません。さて、交渉の第1段階は、あなたが知っている情報を、ターイナンに言わなければなりません。このとき、うそばっかり教えると、ターイナンは同盟を結んではくれません。かといって、全部正しい情報を教えると、同盟は結びやすいのですが、ターイナンにバグーの秘密を知られて、PART5で不利になってしまいます。次に第2段階です。こちらの出した情報を、ターイナンが信じてくれたら、こんどは相手から情報をくれます。

これを信じたら、同盟が結べて、第3段階です。信じなかった場合、もし、ターイナンがうそをついていたら、別の情報がきて、第2段階をくり返します。ターイナンが正直に言っているのに信じなかった場合は、同盟が結べず、第3段階に進みます。

さて、いよいよ第3段階です。ここでは、いよいよバグーの秘密を答えなければなりません。1つでも間違えると、即、ゲームオーバーです。逆に、バグーのすべての秘密を答えられれば、PART4を終了です。PART5のために、データをきちんとセーブしておきましょう。

あとがき

今回、ギャグの入っていないストーリーになってしまいました。次はぜーったい明るい話にしようと思いますのでよろしく。あんまり期待せずに待っていてね。

TINYANより

次回予告

またまた次回予告なんてのをやっちゃいます。次は何と、悪のシリーズ最終回、

『悪に終わりはない!』

です。最終回なのに、変な題ですが、気にしないでください。かんじんの、ストーリーですが、ついに、バグーパワーの秘密を知ったTINYANと、帝王バグーとの戦いをゲームにしたいと思います。はたしてTINYANは、全銀河を征服できるか。バグイの最後はどうなるのか。ターイナンはどうするのか。すべての決着は、あなたがゲームをPLAYしてつけてください。

「それにしても、このゲームを、通して遊んでくれた人って、どのくらいいるんだろう」

(TINYAN)

「もう、暗いゲームは創りたくにゃいよお。それと、TINYANが『かにシューマイカレー』にゃんか食べさせるんだよお。みー」

(たいにゃん)

PC-98、88シリーズ(テープ、ディスク) 1

```
1 CLEAR 2000
2 '
3 ' THE AKUNIN PART-IV 'ﾃｲｵｳ ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ﾋﾐﾂ'
4 '
5 ' PROGRAM CAT : ﾀｲﾆｬﾝ   1985/10/27-28
6 ' IDEA HUMAN  : Tinyan 1985/10/17-25
7 ' copyright(c) 1985   by TINYAN co-op?.,LSD ｾｴ-
8 '
9 GOTO 50
10 OPEN "beepdt" FOR INPUT  AS #1:RETURN
11 OPEN "beepdt" FOR OUTPUT AS #1:RETURN
12 FOR B=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
50 '
99 GOSUB 20000
100 'main
105 GOSUB 29000
107 IF DY>DL THEN 400
110 PRINT:PRINT "1 ... ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ﾋﾐﾂｦ ｻｸﾞﾙ"
115 PRINT "2 ... ｼﾀｯﾊﾟｦ ｸﾝﾚﾝｽﾙ"
120 PRINT "3 ... ﾀｰ･ｲﾅﾝ ﾄ ｺｳｼｮｳｽﾙ"
130 N9=3:GOSUB 900
140 IF IP=3 THEN 500
145 IF IP=2 THEN GOSUB 800:GOTO 250
150 LOCATE 0,24:COLOR C6:PRINT:PRINT "ﾀﾞﾚﾉ ﾄｺﾛﾆ ｲｷﾏｽｶ ":COLOR C5
160 RESTORE 5500
170 FOR I=0 TO 15
180 READ D$:LOCATE 0,24:PRINT I*2+1;":";D$;
190 READ D$:LOCATE 17,24:PRINT I*2+2;":";D$
200 NEXT
210 PRINT
220 INPUT "NUMBER 1-32";NM
230 IF NM<1 OR NM>32 THEN 150
```

●スーパーマリオの5ー1で、最初のカメをうまく使い、1人ふやしてわざと死ぬ。ボクはこれをくり返して100万点取ったヒマなやつさ。(千葉県・あっくんより背が高いよ)

```
240 JP=NM:GOSUB 50000
250 GOSUB 40000
255 IF DY>=DL THEN 400
260 GOTO 100
400 GOSUB 33000
410 OT=0:FOR I=1 TO 7:IF HH(I)<>TE(I) THEN OT=1
420 NEXT
440 ST=0
441 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 8
443 IF H(I,J)>0 THEN IF ST=I-1 THEN ST=ST+1
445 NEXT:NEXT
446 IF ST<7 THEN PRINT "ｼﾞｮｳﾎｳﾓｯﾃｲﾅｲﾝｼﾞｬ ｼｶﾀﾆｬｲﾜﾈ":GOTO 460
450 IF OT=1 THEN COLOR C6:PRINT:PRINT "TINYAN,ﾊﾞｸﾞｰｦ ﾀｵｼﾀｲﾝﾃﾞｼｮｳ":GOTO 500
460 PRINT "ﾀｰ･ｲﾅﾝｶﾞ ｻｷﾆ ﾊﾞｸﾞｰｦ ﾀｵｼﾃｼﾏｲﾏｼﾀ":GOTO 49000
500 ST=0
510 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 8
530 IF H(I,J)>0 THEN IF ST<I THEN ST=ST+1
550 NEXT:NEXT
560 IF ST<7 THEN PRINT "ﾊﾞｸﾞｰ ﾆ ｶﾝｽﾙｼﾞｮｳﾎｳｶﾞ ｽｸﾅｽｷﾞﾙ":GOTO 100
570 GOTO 3000
800 R=INT(RND(1)*14)+5
810 D(5)=D(5)+R:IF D(5)>100 THEN D(5)=100
820 RETURN
900 COLOR C7:PRINT "WHICH 1-";CHR$(48+N9);" ? ";:GOSUB 12
910 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 910
920 IP=VAL(C$):IF IP<1 OR IP>N9 THEN GOSUB 12:GOTO 910
930 COLOR C5:PRINT C$:COLOR C7:PRINT:RETURN
3000 'kousho
3010 GOSUB 33000
3015 IF D(58)>0 THEN GOSUB 55000
3100 GOSUB 31000
3110 GOSUB 34000
3120 IF OO>=2 THEN 3200
3130 GOSUB 12:COLOR C2:PRINT "ﾀｰ･ｲﾅﾝ:ｼﾝｼﾞﾗﾚﾏｾﾝ":COLOR C7:PRINT
3140 PRINT "1 ... ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾊﾅｽ"
3150 PRINT "2 ... ｺｳｼｮｳ ｹﾂﾚﾂ"
3160 N9=2:GOSUB 900
3170 IF IP=1 THEN 3000
3180 GOTO 3300
3200 'ﾀｰ ｶﾗﾉ ｼﾞｮｳﾎｳ
3210 TA=INT(RND(1)*4)+1
3220 GOSUB 35000
3230 PRINT "ｺﾚｦ ｼﾝｼﾞﾏｽｶ"
3231 PRINT "1 ... ﾀｰ･ｲﾅﾝ｡ｵﾏｴﾉ ｺﾄﾊﾞｦ ｼﾝｼﾞｮｳ"
3232 PRINT "2 ... ｳｿｦ ﾂｸﾅ｡ﾜﾀｼﾉﾒﾊ ﾌｼｱﾅﾃﾞﾊ ﾅｲ"
3240 N9=2:GOSUB 900
3241 IF IP=1 THEN 3290
3250 IF TA>=4 THEN PRINT"ｱﾀｼﾊ ｳｿﾆｬﾝｶ ﾂｲﾃ ｲﾆｬｲﾜﾖ!":GOTO 3300
3260 PRINT "ﾀﾞﾏｼﾃ ｺﾞﾒﾝﾅｻｲ ﾎﾝﾄｳﾊ ｺｳﾆｬﾉ"
3270 TA=TA+INT(RND(1)*3)+1:IF TA>7 THEN TA=7
3280 GOTO 3220
3290 FOR I=1 TO 7
3292 H(I,FT(I))=H(I,FT(I))+1
3294 NEXT
3295 D(77)=1
3300 GOSUB 34100
3310 GOSUB 30000
3320 GOSUB 32000
3330 IF AT=7 THEN 3400
3340 GOSUB 12:COLOR 2:PRINT "ﾊﾞｸﾞｰﾆ ｶﾝｽﾙ ｼﾞｮｳﾎｳｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾙ":PRINT "ﾀﾀｶｳﾏｴｶﾗ ｹｯｶﾊ
 ﾜｶｯﾃｲﾙ"
3350 ON AT+1 GOTO 3360,3360,3370,3370,3370,3380,3380
3360 COLOR C2:PRINT "ﾎﾄﾝﾄﾞ ｱﾀｯﾃ ｲﾅｲ":GOTO 49000
3370 COLOR C3:PRINT "ｽｺｼ ﾜｶｯﾃｲﾙﾗｼｲﾅ":GOTO 49000
3380 COLOR C5:PRINT "ﾎﾄﾝﾄﾞ ﾜｶｯﾃｲﾙﾉﾆ":GOTO 49000
3400 COLOR C6:FOR I=1 TO 10
3410 PRINT"OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO":GOSUB 12
3420 NEXT
3430 PRINT:PRINT "ｱﾅﾀﾊ ﾂｲﾆ ﾊﾞｸﾞｰﾉ ﾋﾐﾂｦ ｶｲﾒｲｼﾏｼﾀ"
3440 FOR I=1 TO 7:D(80+I)=TE(I):NEXT
3450 TS=0
3455 FOR I=1 TO 7:IF HH(I)=TE(I) THEN TS=TS+1
3460 NEXT
3465 D(80)=TS
```

```
3470 COLOR C7:PRINT:PRINT "※※※※※※※※ STATUS ※※※※※※※"
3475 COLOR C7:PRINT "ﾀｰ･ｲﾅﾝ ﾄﾉ ﾚﾝｺﾞｳ:";
3477 IF D(77)=0 THEN COLOR C2:PRINT "ﾃﾞｷﾃﾅｲ":GOTO 3480
3478 COLOR C5:PRINT "ﾃﾞｷﾀ"
3480 COLOR C7:PRINT "ﾀｰ･ｲﾅﾝ ﾊ ﾊﾞｸﾞｰﾉﾋﾐﾂｦ";
3481 IF D(80)=7 THEN COLOR C2:PRINT "ｾﾞﾝﾌﾞ ｼｯﾃｲﾙ":GOTO 3490
3483 IF D(80)=0 THEN COLOR C5:PRINT "ﾏｯﾀｸ ｼﾗﾅｲ":GOTO 3490
3485 COLOR C6:PRINT "ｱﾙﾃｲﾄﾞ ｼｯﾃｲﾙ"
3490 COLOR C7:PRINT:PRINT "PART-V (LAST)ﾉ ﾀﾒﾆ DATAｦ ﾉｺｼﾏｽｶ"
3491 PRINT "1 ... ﾉｺｼﾃｵｸ"
3492 PRINT "2 ... ﾌﾏﾝﾀﾞ ﾉｺｻｽﾞﾆ ｻｲｼｮｶﾗ ﾔﾘﾅｵｽ"
3494 N9=2:GOSUB 900
3495 IF IP=2 THEN PRINT:PRINT:PRINT "END":END
3496 GOSUB 39000
3497 COLOR C6:PRINT "YOU FINISHED AKUNIN-IV":COLOR C5:PRINT "But PART-V is very
VERY HARD!":COLOR C7:END
5000 DATA">2@2 4HY7^0","836] 4HY7^0",":3>2 4HY7^0","L^W/8 N0Y"
5005 DATA"J]L^/<B","HB 4HY7^0","7^,84]D[K_04HY7^0","<BX.3C]6] 4HY7^0"
5010 DATA"8^WK^D]","<6^2>]",">76^2>]","4/8= >]"
5015 DATA"L+D]","4Z8D[]","836]&O9^Y","9^]<6]X.8&9="
5020 DATA"8YA,:K^3Q","F,]@^X3Q",":6:0W","J^8^0I2< D P=^"
5025 DATA"C/:3>7","3WF3Q","P=^","J^8^0 I 2<"
5030 DATA">^[","Q9^]@^2","O2E=","68J]I3 C2D^"
5035 DATA"@2V3 I LZ1 8^W2",":3>2 I <^:N362 D 5E<^","IJ^ A.3<]>2","¥=^6"
5040 DATA":3>2 EEB","A7-3<^.3I >^];]?","@X.3I ZF3Q",">7U X.3 LR2"
5045 DATA"PF L^W/8N0Y KDB","FK,8O] F] L^] I I3","J]V3< 68M7","<^7 @]7.8<"
5050 DATA"R 6^<^,8C]","<^X.8FV/C 3:^9E8EY","1Y N3<,>] F V¥2","F-0DXI F ;W;ZYD 3:
^9E2"
5055 DATA"E<","<^-3X.8J^ I A68C^J 4HY7^06^ @^>E2","4HY7^0N3<-B:^J <J^W8 3:^9E2",
"C^J^8^=D0] F V/C 3:^9E8EY"
5060 DATA"E2","66^PC^ J]<,=Y","EOXJ D5>E2","<^-3=2C^ DRY:D6^C^7Y"
5065 DATA"D58F JEZY","6BD^3& C2<=Y","<^-3X.8Z]=^ C^ L>9^Y","F9^Y"
5100 DATA 2,5,4,2,6,7,1
5200 DATA 9,13,19,0,21,0,25,0,6,7,0,15,0,1,0,0,3,0,10,11
5210 DATA 0,17,0,23,26,0,0,28,0,0,0,30,31,29,0,32,0,4,0,8
5220 DATA 0,0,0,14,0,16,18,0,24,0,27,0,5,0,2,0,0,12,20,22
5500 DATA"ｽﾞｰﾏ･ﾃﾞﾋｵ","ﾀｶ･ｼｰﾅ","ｼﾞｽﾅ･ｼﾀｴｶ","ｷ･ﾌﾞ･ﾐ"
5510 DATA"ｹｲ･ｻﾀﾞｱ","ｼｭｻｯｸ･ﾖﾄﾏ","ﾐｰｶｭ","ｴ･ﾑｺﾄｳ"
5520 DATA"ﾏﾆ･ｱ･ｻﾉ","ﾐｺﾈ･ﾀﾞｺﾈ","ﾈｯｸ･ﾗｯﾀ","ｹｲﾅ･ｶｽﾞ"
5530 DATA"ｼｭｯﾁﾉｺﾌ","ｼﾀｷﾉ･ﾕｶｲﾅ","ﾍﾞﾆｰ･ｵｵﾆｼ","ｺﾔﾐ･ﾉｺﾈ"
5540 DATA"ｼﾀｷﾉ･ｶﾗﾁｮﾑ","ｶﾞﾈ･ｺﾏﾙ","ｲｰ･ｻｶ","ｼｭｯﾁﾋﾞｯﾁ"
5550 DATA"ﾍﾝﾅｰ･ﾔﾏﾓﾄ","ｼﾏ･ｶ･ﾊﾞｰ","ｽｯﾋﾟﾝ","ﾎﾞｰ･ﾑﾆ"
5560 DATA"ﾇﾘﾀ･ﾉﾓ","ｲﾆｼｬﾙﾋﾞｽｹｯﾄﾉｹｲ","ｽｰﾀﾞﾕ･ｺﾘ","ﾅ･ｲﾀﾝ"
5570 DATA"ｻｷﾞｳ･ﾘﾉﾓ","ﾋﾙ･ﾆﾎﾝｷﾞ","ﾔﾏﾝｻ･ｼｱｶ","ｼｭｯﾁｼｭﾀｲﾝ"
5900 DATA 1,2,3,4,5,6,7
6000 DATA"ﾊﾞｸﾞｰｴﾈﾙｷﾞｰ ﾉ ﾐﾅﾓﾄ"
6001 DATA"ﾊﾞｸﾞｰｴﾈﾙｷﾞｰ ﾉ ｼｭﾙｲ"
6002 DATA"ﾊﾞｸﾞｰｴﾈﾙｷﾞｰﾊｯｾｲﾆ ﾋﾂﾖｳﾅﾓﾉ"
6003 DATA"ﾊﾞｸﾞｰｴﾈﾙｷﾞｰﾉ ｵｵｷｻ"
6004 DATA"ﾏｼﾝ ﾃﾞ ｴﾈﾙｷﾞｰｦ ﾋｷﾀﾞｽﾆﾊ"
6005 DATA"ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ｼﾞｬｸﾃﾝ"
6006 DATA"ﾊﾞｸﾞｰｴﾈﾙｷﾞｰ ﾉ ﾌｾｷﾞｶﾀ"
20000 DEFINT A-Z:QN=1
20001 DIM D(100),H(7,8),TH(7,8),AR(7),OS(7),HH(7),FT(7),TE(7),LF(32),AT(32),KD(3
2),JP(60),HM$(7,8)
20010 IK=3:D(3)=100:D(4)=6:D(5)=50:D(57)=1:D(25)=15
20011 FOR I=1 TO 32:LF(I)=1:NEXT
20015 RESTORE 5900:READ C1,C2,C3,C4,C5,C6,C7
20020 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12);:CONSOLE 6,19
20030 COLOR C6:LOCATE 0,0:PRINT "※※※※※※※※※ THE AKUNIN PART IV ※※※※※※※※"
20031 COLOR C7:PRINT "ｼﾀｯﾊﾟ :":LOCATE 20,1:PRINT "ｸﾝﾚﾝ  :"
20032 PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝ:"
20033 PRINT "UNIT  :"
20034 PRINT "RANK  :"
20035 PRINT "DAY   :";
20040 LOCATE 0,24
20050 FOR I=1 TO 32:LF(I)=1:NEXT
20100 RESTORE 5000:FOR N=1 TO 7:FOR I=1 TO 8:READ HM$(N,I):NEXT:NEXT
20110 RESTORE 5100:FOR I=1 TO 7:READ HH(I):NEXT
20120 RESTORE 5200:FOR I=1 TO 60:READ JP(I):NEXT
20500 PRINT "1 ... PART IV ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾙ"
20501 PRINT "2 ... PART1-PART3 ｦ PLAY ｼﾀ"
20510 N9=2:GOSUB 900
20520 IF IP=1 THEN 20900
```

◑ファミコンのチャレンジャーで、スタートしてすぐに、列車の先頭ギリギリまで行って、ジャンプをくり返すと何回も100点がもらえる。(埼玉県・ずんねると)

```
20530 PRINT "ｲﾏﾏﾃﾞﾉ ｱｸｼﾞﾉ ｷﾛｸｦ ｶｲﾌｸｼﾏｽ"
20540 PRINT:PRINT "DATA ﾉ ﾖｳｲﾊ ｲｲｶ"
20550 PRINT "1 ... ｼﾞｭﾝﾋﾞ OK"
20560 PRINT "2 ... ｼﾏｯﾀ ｷﾛｸｶﾞﾅｲ"
20570 N9=2:GOSUB 900
20580 IF IP=2 THEN PRINT:PRINT:GOTO 20500
20590 GOSUB 38000
20600 PRINT
20610 IF (D(0) AND 8)>0 THEN PRINT "You ﾊ PART-IV ｦ ｵｴﾃｲﾙ":PRINT "PLAY ﾊ ﾃﾞｷﾅｲ":
PRINT:PRINT:END
20900 D(0)=D(0) OR 8
20910 DL=INT(RND(1)*10)+60
20999 RETURN
29000 CX=POS(0):CY=CSRLIN
29010 COLOR C4:LOCATE 7,1:PRINT D(4);"ﾆﾝ "
29015 COLOR C5:LOCATE 27,1:PRINT D(5);"% "
29020 COLOR C3:LOCATE 7,2:PRINT D(57);"ﾀｲ "
29030 COLOR C6:LOCATE 7,3:PRINT D(3);"UNIT    "
29040 COLOR C2:LOCATE 8,4:PRINT CHR$(91-D(25))
29050 COLOR C7:LOCATE 7,5:PRINT DY;"ﾆﾁﾒ ";
29090 LOCATE CX,CY
29099 RETURN
30000 'himitsu
30005 RESTORE 6000
30010 FOR N=1 TO 7
30020 READ D$:PRINT D$
30030 FOR I=1 TO 8
30040 IF H(N,I)>0 THEN PRINT I;"...";H(N,I);"ｺ:";:D$=HM$(N,I):GOSUB 60100
30050 NEXT
30060 PRINT
30070 PRINT "ﾄﾞﾚﾀﾞﾄ ｵﾓｲﾏｽｶ "
30080 I$=INKEY$:IF I$<"1" OR I$>"8" THEN 30080
30090 II=VAL(I$):IF H(N,II)=0 THEN 30070
30100 AR(N)=II
30110 PRINT
30120 NEXT
30130 RETURN
31000 'oshieru
31005 RESTORE 6000
31010 FOR N=1 TO 7
31020 READ D$:PRINT D$
31030 FOR I=1 TO 8
31040 IF H(N,I)>0 THEN PRINT I;"...";H(N,I);"ｺ:";:D$=HM$(N,I):GOSUB 60100
31050 NEXT
31060 PRINT
31070 PRINT "ﾄﾞﾚｦ ｵｼｴﾏｽｶ "
31080 I$=INKEY$:IF I$<"1" OR I$>"8" THEN 31080
31090 II=VAL(I$):IF H(N,II)=0 THEN 31070
31100 OS(N)=II
31110 PRINT
31120 NEXT
31130 RETURN
32000 AT=0
32010 FOR I=1 TO 7
32020 IF HH(I)=AR(I) THEN AT=AT+1
32030 NEXT:RETURN
33000 FOR I=1 TO 7
33010 OO=HH(I):OM=0:FOR J=1 TO 8:IF TH(I,J)>OM THEN OM=TH(I,J):OO=J
33020 NEXT
33030 TE(I)=OO
33040 NEXT
33050 RETURN
34000 OO=0
34010 FOR I=1 TO 7
34020 IF TE(I)=OS(I) THEN OO=OO+1
34030 NEXT:RETURN
34100 FOR I=1 TO 7
34110 IF OS(I)=HH(I) THEN TE(I)=OS(I)
34120 NEXT:RETURN
35000 TT=0:FT(1)=5:FT(2)=1:FT(3)=3:FT(4)=8:FT(5)=4:FT(6)=1:FT(7)=6
35005 IF LF(6)=1 THEN FT(7)=1
35010 FOR I=1 TO TA*2-1:R=INT(RND(1)*7)+1:FT(R)=TE(R):NEXT
35020 PRINT "┌────── ﾀｰ・ｲﾅﾝ ｶﾗ ﾉ ｼﾞｮｳﾎｳ ──────┐"
35030 RESTORE 6000
```

◑マッピーでの㊙テク発見！ 一面で右のトランポリンへ行き、ラジカセを取って右のトランポリンにもどって、リセットを押すとマッピーの目が真っ黒になるんです。(千葉県千葉市・下風紘司)

```
35040 FOR I=1 TO 7
35050 COLOR C7:READ D$:PRINT D$
35060 COLOR C5:D$=HM$(I,FT(I)):GOSUB 60100
35070 COLOR C7
35080 NEXT
35090 PRINT "└────── ﾀｰ･ｲﾅﾝ ｶﾗ ﾉ ｼﾞｮｳﾎｳ ──────┘"
35095 RETURN
38000 PRINT "SET DISK or TAPE and Hit RETURN":INPUT D$
38010 GOSUB 10:INPUT #QN,D(0):FOR I=0 TO 80 STEP 20:INPUT #QN,D(I+1),D(I+2),D(I+
3),D(I+4),D(I+5),D(I+6),D(I+7),D(I+8),D(I+9),D(I+10),D(I+11),D(I+12),D(I+13).D(I
+14),D(I+15),D(I+16),D(I+17),D(I+18),D(I+19),D(I+20):NEXT
38020 CLOSE:RETURN
39000 PRINT "SET DISK or TAPE and Hit RETURN":INPUT D$
39010 GOSUB 11:PRINT #QN,D(0):FOR I=0 TO 80 STEP 20:D$="":FOR II=1 TO 19:D$=D$+S
TR$(D(I+II))+",":NEXT:D$=D$+STR$(D(I+20)):PRINT #QN,D$:NEXT
39020 CLOSE:RETURN
40000 DY=DY+1:IF DY>60 THEN RETURN
40001 IF D(5)>21 THEN D(5)=D(5)-1
40005 L=JP(DY):IF L=0 THEN RETURN
40007 IF LF(L)=0 THEN IK=IK+1:RETURN
40008 '
40009 IF KD(L)=1 THEN RETURN
40010 IF L>9 THEN 40020
40015 ON L+1 GOTO 40050,40100,40200,40300,40400,40500,40600,40700,40800,40900
40020 IF L>19 THEN 40030
40025 ON L-9 GOTO 41000,41100,41200,41300,41400,41500,41600,41700,41800,41900
40030 IF L>29 THEN 40040
40035 ON L-19 GOTO 42000,42100,42200,42300,42400,42500,42600,42700,42800,42900
40040 ON L-29 GOTO 43000,43100,43200
40050 RETURN
40100 TH(1,1)=TH(1,1)+3:RETURN
40200 TH(1,3)=TH(1,3)+4:TH(1,2)=TH(1,2)+2:COLOR C2:PRINT "ﾀｰ ｶﾞ､ｼﾞｭｳﾖｳﾅ ｼﾞｮｳﾎｳｦ
ﾂｶﾝﾀﾞﾖｳﾃﾞｽ":COLOR C7:GOTO 45000
40300 TH(6,2)=TH(6,2)+3:RETURN
40400 TH(3,6)=TH(3,6)+3:TH(3,2)=TH(3,2)+1:GOTO 45000
40500 TH(2,6)=TH(2,6)+4:TH(2,2)=TH(2,2)+1:TH(2,1)=TH(2,1)+1:GOTO 45000
40600 TH(7,1)=TH(7,1)+10:COLOR C2:PRINT "ﾀｰｲﾅﾝ ﾊ ﾊﾞｸﾞｰﾉﾋﾐﾂﾉ ｶｸｼﾝﾆ ｾﾏｯﾀﾖｳﾀﾞ":COLO
R C7:GOTO 45000
40700 TH(1,5)=TH(1,5)+3:TH(1,2)=TH(1,2)+2:GOTO 45000
40800 TH(6,7)=TH(6,7)+3:TH(6,1)=TH(6,1)+1:GOTO 45000
40900 TH(3,5)=TH(3,5)+2:RETURN
41000 GOTO 45000
41100 TH(4,4)=TH(4,4)+3:RETURN
41200 TH(7,4)=TH(7,4)+4:TH(7,2)=TH(7,2)+1:GOTO 45000
41300 TH(4,5)=TH(4,5)+3:TH(4,8)=TH(4,8)+1:TH(4,3)=TH(4,3)+1:RETURN
41400 TH(6,7)=TH(6,7)+6:IF H(6,7)=1 THEN COLOR C2:PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｼｯﾃｲﾙ ｼﾞｭｳﾖｳﾅ ﾋﾐﾂｶ
ﾞ":PRINT "ﾀｰｲﾅﾝ ﾆﾓ ｼﾗﾚﾀﾖｳﾃﾞｽ":COLOR C7
41410 RETURN
41500 TH(5,5)=TH(5,5)+3:TH(5,7)=TH(5,7)+1:GOTO 45000
41600 TH(2,5)=TH(2,5)+6:TH(2,8)=TH(2,8)+1:TH(2,1)=TH(2,1)+2:GOTO 45000
41700 TH(6,4)=TH(6,4)+3:TH(6,8)=TH(6,8)+1:RETURN
41800 TH(1,8)=TH(1,8)+3:TH(1,1)=TH(1,1)+2:GOTO 45000
41900 TH(5,6)=TH(5,6)+5:COLOR C2:PRINT "ｼﾞｭｳﾖｳﾅ ｼﾞｮｳﾎｳｶﾞ ﾀｰ ﾆ ｼﾗﾚ･･･":COLOR C7:R
ETURN
42000 TH(7,1)=TH(7,1)+6:RETURN
42100 TH(2,7)=TH(2,7)+3:TH(2,1)=TH(2,1)+1:TH(2,8)=TH(2,8)+1:GOTO 45000
42200 TH(6,6)=TH(6,6)+4:TH(6,1)=TH(6,1)+1:RETURN
42300 TH(5,2)=TH(5,2)+3:TH(5,3)=TH(5,3)+2:RETURN
42400 TH(5,8)=TH(5,8)+3:TH(5,4)=TH(5,4)+1:GOTO 45000
42500 TH(4,7)=TH(4,7)+4:TH(4,1)=TH(4,1)+1:GOTO 45000
42600 TH(7,8)=TH(7,8)+3:TH(7,1)=TH(7,1)+2:GOTO 45000
42700 TH(2,8)=TH(2,8)+3:TH(2,3)=TH(2,3)+1:TH(2,2)=TH(2,2)+1:RETURN
42800 TH(5,1)=TH(5,1)+3:TH(5,2)=TH(5,2)+2:TH(5,4)=TH(5,4)+2:GOTO 45000
42900 TH(6,8)=TH(6,8)+3:TH(6,6)=TH(6,6)+2:RETURN
43000 TH(3,1)=TH(3,1)+3:TH(3,3)=TH(3,3)+2:GOTO 45000
43100 TH(7,6)=TH(7,6)+3:TH(7,7)=TH(7,7)+2:GOTO 45000
43200 TH(3,2)=TH(3,2)+3:TH(3,3)=TH(3,3)+1:TH(3,7)=TH(3,7)+1:GOTO 45000
45000 IF INT(RND(1)*IK)>0 THEN LF(L)=0:IK=IK-1:RETURN
45010 IF INT(RND(1)*5)>3 THEN RETURN
45020 KD(L)=1:RETURN
49000 FOR I=1 TO 10:PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":GOSUB 12:NEXT
49010 PRINT:PRINT "GAME OVER":END
50000 IF LF(JP)=0 THEN COLOR C2:PRINT "ﾅﾆﾓﾉｶﾉ ﾃﾆ ﾖｯﾃ ｽﾃﾞﾆ ｺﾛｻﾚﾃｲﾏｼﾀ":COLOR C7:RE
```

◑電車のなかでBEEPを読んでいたら、となりの子もBEEPを読みはじめた。つい「これえーな」と言うと、「テグザーやろ」と言ってくれた。そして友だちになった。(兵庫県・いっき)

◑セガのチョップリフターで、64人全員殺したら、BLODY HILLER(血まみれの丘という意味)というメッセージがでてくる。君もためしてみないか!(神奈川県・コケコッコール)

```
TURN
50001 IF AT(JP)=1 THEN COLOR C3:PRINT "ﾐﾂｶﾘ ﾏｾﾝ":COLOR C7:RETURN
50002 IF KD(JP)=1 THEN PRINT "ｸﾁﾄﾞﾒｻﾚﾃｲﾙﾗｼｸ ﾅﾆﾓ ﾊﾅｼﾏｾﾝ":GOSUB 12:RETURN
50003 AT(JP)=1
50004 RESTORE 5500:FOR I=1 TO JP:READ D$:NEXT:COLOR C5:PRINT D$;"ﾉ ﾄｺﾛﾃﾞｽ":COLOR
 C7:PRINT
50007 IF JP>10 THEN 50010
50008 ON JP GOTO 50100,50200,50300,50400,50500,50600,50700,50800,50900,51000
50010 IF JP>20 THEN 50020
50015 ON JP-10 GOTO 51000,51200,51300,51400,51500,51600,51700,51800,51900,52000
50020 IF JP>30 THEN 50030
50025 ON JP-20 GOTO 52100,52200,52300,52400,52500,52600,52700,52800,52900,53000
50030 ON JP-30 GOTO 53100,53200
50100 D$="J^8^04HY7^0JzJ^8^0 I >2R24HY7^0 ?ISI@^":GOSUB 60100:H(1,1)=H(1,1)+2:O=
1:K=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
50110 D$="</C2YIJ ?Z@^9@^ S313:DSE6[3":GOSUB 60100:RETURN
50200 D$="V?^WF 66^T8 N<6^zJ^8^0I 4HY7^09^]@^V":GOSUB 60100:H(1,3)=H(1,3)+2:O=1:
K=0:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
50210 D$="N]D3J J^8^0I4HY7^09^]Jz3A-3836]F ?];^2<C2Yz836]4HY7^0W<2V":GOSUB 60100
:H(1,2)=H(1,2)+3:RETURN
50300 D$="J^8^0 I <^,8C]J R @^V":GOSUB 60100:H(6,1)=H(6,1)+2:O=0:K=0:GOSUB 54000
:IF KD=0 THEN RETURN
50310 D$="7%L^%P J-3?B7@^V":GOSUB 60100:RETURN
50400 D$="J^8^0I4HY7^0J >^[ @^":GOSUB 60100:H(4,1)=H(4,1)+2:O=1:K=1:GOTO 54000
50500 D$="J^8^0I J_¥0FJ P=^6^ L69B@^":GOSUB 60100:H(3,7)=H(3,7)+2:K=0:O=1:GOTO 5
4000
50600 D$="J^8^0I A6WJ :3>2I 4HY7^0@^":GOSUB 60100:H(1,3)=H(1,3)+2:K=1:O=0:GOTO 5
4000
50700 D$="=M^C& =2:Q 1]:8I L^W/8N0Yz:Z6^ J^8^0Iz1I 7.3X.8E4HY7^0I PESD@^":GOSUB
60100:H(1,4)=H(1,4)+2:K=0:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
50710 D$="<^BJ ::@^9I JE< J^8^0I 4HY7^0JzHB4HY7^0& SDF <@SI@^":GOSUB 60100:H(1,6
)=H(1,6)+1:RETURN
50800 D$="J^8^0 4HY7^0J O2E=I 4HY7^0zJ6X<ZG J_¥0&SB":GOSUB 60100:H(4,3)=H(4,3)+2
:K=0:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
50810 D$="J^8^026^26^ ?I4HY7^0& 4YFJzFK,8O]F]L^]I I3 6^ KBV3C^1[3":GOSUB 60100:H
(5,6)=H(5,6)+3:RETURN
50900 D$="5O4F JE=:DED^ E2z18F]R D^/629":GOSUB 60100:K=0:O=1:GOTO 54000
51000 D$="J^8^04HY7^0J L+D] ?ISI@^":GOSUB 60100:H(2,5)=H(2,5)+2:K=1:O=1:GOSUB 54
000:IF KD=0 THEN RETURN
51010 D$="<-/AK^/A J @0%2E] I C;7@^zJTRF @5<C52@N36^ 22":GOSUB 60100
51020 IF H(1,7)>2 THEN H(1,7)=H(1,7)-1
51030 RETURN
51100 D$="J^8^04HY7^0 J 66^P&B64J^z6]@]F L>9^YI;":GOSUB 60100:H(7,2)=H(7,2)+2:K=
0:O=1:GOTO 54000
51200 D$="J^8^0I2<E8<C J^8^04HY7^0J 4WZO2":GOSUB 60100:H(3,8)=H(3,8)+2:K=0:O=1:G
OSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
51210 D$="N^0%QF J 6H&@^>J^ N]D3I:D&23V":GOSUB 60100
51220 IF H(3,4)>0 THEN H(3,4)=H(3,4)+3
51230 RETURN
51300 D$="J^8^0S N3<,>]FJ V¥6/@E'":GOSUB 60100:H(6,3)=H(6,3)+2:K=0:O=0:GOTO 5400
0
51400 D$="J^8^0J 4HY7^0& B6/@1Dz<J^W86BD^3C^7E2zJY6Q6<F J^8^06^ DW4WZ@IS ?I@R@^/
@":GOSUB 60100:H(6,7)=H(6,7)+2:K=1:O=0:GOSUB 54000:IF KD=1 THEN RETURN
51410 IF LF(JP)=0 THEN RETURN
51420 IF IP=3 THEN RETURN
51430 D$="<@7I%U62E J @0%2E] F A-3<^B@^":GOSUB 60100
51440 IF H(6,7)>2 THEN H(6,7)=H(6,7)-1
51450 RETURN
51500 D$="M^F0%55F<J @M^=7^C^ <,M^ZO>]":GOSUB 60100:K=0:O=1:GOTO 54000
51600 D$="x>]& 1CYD J^8^0J A2;8E/C<O3J=^@^":GOSUB 60100:H(2,4)=H(2,4)+2:K=0:O=0:
GOTO 54000
51700 D$="J^8^0I 4HY7^0J @2V3I LZ1F K/C7=Y":GOSUB 60100:H(5,4)=H(5,4)+2:K=0:O=1:
GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
51710 D$="1E@F <^-3V3E:D& 5<4V3zJ^8^04HY7^0J L+D]@^D5S3":GOSUB 60100
51720 IF H(2,5)>0 THEN H(2,5)=H(2,5)+1
51730 RETURN
51800 D$="EOX& B64J^ J^8^04HY7^0& ;47^Y:D6^C^7Y":GOSUB 60100:H(7,3)=H(7,3)+2:K=0
:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
51810 D$="<-/A<-@2] I 23:DJ <]V3<E2:D@^z6ZJ =:< 56<2":GOSUB 60100
51820 IF H(7,5)>2 THEN H(7,5)=H(7,5)-1
51830 RETURN
51900 D$="J^8^04HY7^0J N<6^ <^:N362=YD7Iz4HY7^0 VXS 5572":GOSUB 60100:H(4,6)=H(4
,6)+2:K=1:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
51910 D$="P:H%@^:H J L<1¥>C^<@zC^S 2BS <.3<^7C^<@":GOSUB 60100
```

```
51920 IF H(2,5)>0 THEN H(2,5)=H(2,5)+1
51930 RETURN
52000 D$="J^8^0I 4HY7^0J 4]D[K_0& 1TBY:DC^ B8WZYz<@6^/C F]2F =7E@^9I 4HY7^06^z@^
>YI@^":GOSUB 60100:H(1,7)=H(1,7)+2:K=0:O=0:GOTO 54000
52100 D$="J^8^0F <^,8C]ED^1/C @OYSI6z12BJ J^9SI@^":GOSUB 60100:H(6,5)=H(6,5)+2:K
=0:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
52110 D$="J^8^04HY7^0J 836]&S J62=Yz836F5] @^z@0%2E] FS <,M^/@V":GOSUB 60100
52120 IF H(2,7)>0 THEN H(2,7)=H(2,7)+1
52130 RETURN
52200 D$="J^8^04HY7^0E]C @@^I >76^2>];z@@^ J_¥06^ 2<^.3F 5572@^9;":GOSUB 60100:H
(2,3)=H(2,3)+2:K=1:O=0:GOSUB 54000:IF KD=1 THEN RETURN
52210 IF LF(JP)=0 THEN RETURN
52220 IF IP=3 THEN RETURN
52230 D$=":TP%I:H J @02E] F H6^4/@":GOSUB 60100
52240 IF H(2,4)>2 THEN H(2,4)=H(2,4)-1
52250 RETURN
52300 D$="J^8^04HY7^0& L>7^@6/@Wz<^-3X.8Z]=^& B6/C ;9Y8^W2<6 E2@^[3":GOSUB 60100
:H(7,7)=H(7,7)+2:K=0:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
52310 D$="M]E0%TOSD J A.BD M]":GOSUB 60100
52320 IF H(6,5)>2 THEN H(6,5)=H(6,5)-1
52330 RETURN
52400 D$="J^8^04HY7^0Jz7.3X.8E 8^WK^D] @^zEFS6S 5<BL^<C<O3":GOSUB 60100:H(2,1)=H
(2,1)+2:K=0:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
52410 D$="J^8^04HY7^0& 4YFJzJ^8^0=D0]@^9C^J @^Rz1D @X.3I P=^6^ KBV3FEYzJ^8^0=D0]
J <.8J^2P@2ESI;":GOSUB 60100:H(3,4)=H(3,4)+2;RETURN
52500 D$="ZF3Q 6^ @8;] CFJ2ZJ^z762FV/C J^8^04HY7^06^ @^>Y6S%%%":GOSUB 60100:H(5,
3)=H(5,3)+2:K=0:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
52510 D$="K,/0N/N/N/":GOSUB 60100:RETURN
52600 D$="J^8^0J 4HY7^0&B63D <J^W8J 3:^9O2":GOSUB 60100:H(6,7)=H(6,7)+2:K=0:O=1:
GOSUB 54000 :IF KD=0 THEN RETURN
52610 D$="¥@<J 1E@I P6@ C^=z56HE]C 2XO>]z:Z& B6/C 8@^;2":GOSUB 60100
52620 IF H(6,7)>0 THEN H(6,7)=H(6,7)+1
52630 D(3)=D(3)+20:GOSUB 29000
52640 RETURN
52700 D$="J]V3< 68M7& B6/@ O<]EWzJ^8^0J_¥0& K7@^>Y6I3>26^1Y":GOSUB 60100:H(5,7)=
H(5,7)+2:K=0:O=0:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
52710 D$="<U;/8%VDO J @0%2E] F B2C2O=zC^S 6Z<6 J^8^04HY7^0IL>7^6@Jz<WE2IC^=z:[<C
J 29O>]":GOSUB 60100:RETURN
52800 D$="J/7X2/C J^8^04HY7^0I L>7^6@JzE2zE2zE2":GOSUB 60100:H(7,1)=H(7,1)+2:K=1
:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
52810 D$="@^Z6^ E]D253D <-/A<-@2]J 1E@I P6@C^=":GOSUB 60100
52820 IF H(7,5)>0 THEN H(7,5)=H(7,5)+2
52830 RETURN
52900 D$="J^8^04HY7^0J ?Z<^@2 ¥=^6E4HY7^0@^z?Z6^E>^ 1ZND^I 2X.8&SB6JzO/@8 LR2@^"
:GOSUB 60100:H(4,8)=H(4,8)+2:K=0:O=1:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
52910 D$="=/K_] J 6HC^ B63I6^ 22":GOSUB 60100:RETURN
53000 D$="J^8^04HY7^0ISDJ <^BJz:6:0W E]@^Ez1/ <]<^CE2EzC^S N]D3E]@^V":GOSUB 6010
0:H(3,3)=H(3,3)+2:K=0:O=0:GOSUB 54000:IF KD=0 THEN RETURN
53010 D$="J^8^0 4HY7^0I 557;J ¥@<I92;]FVYDzQ9^]@^2F EY":GOSUB 60100:H(4,2)=H(4,2
)+2:RETURN
53100 D$="J^8^04HY7^0DJ JA.3I P<^62 K6XzBOX <6^2>]C^=":GOSUB 60100:H(2,2)=H(2,2)
+2:K=0:O=1:GOTO 54000
53200 D$="J^8^04HY7^0J D3@B7.X6^ P<^62z@^6W D58F2ZJ^ >^]>^] :¥8E2":GOSUB 60100:H
(7,5)=H(7,5)+2:K=0:O=1:GOSUB 54000
53210 IF LF(JP)=0 THEN RETURN
53220 IF IP=3 THEN RETURN
53230 D$="F,]@^X3Q D @X.3I >7U IzD^AW66^ 1ZJ^ J^8^04HY7^0&z4Y:D6^ C^7Y":GOSUB 60
100
53240 H(3,2)=H(3,2)+1:H(5,4)=H(5,4)+1:RETURN
53299 RETURN
54000 KD=0:PRINT
54010 COLOR C6:PRINT "ｻﾃ ｺｲﾂｦ ﾄﾞｳｼﾀﾓﾉｶ":COLOR C5
54020 PRINT "1 ... ﾀｺﾞﾝ ﾑﾖｳ ﾄ ｲｯﾃｵｸ"
54030 PRINT "2 ... ｶﾈｦ ﾜﾀｼﾃ ｸﾁﾄﾞﾒｽﾙ"
54040 PRINT "3 ... ｸﾁｦ ﾌｳｼﾞﾙ(ｺﾛｼﾃｼﾏｳ)"
54045 PRINT "4 ... ﾅﾆﾓ ｼﾅｲ"
54050 N9=4:GOSUB 900
54060 ON IP GOTO 54100,54200,54300,54110
54100 IF K=1 THEN KD(JP)=1
54110 RETURN
54200 IF D(3)<10 THEN PRINT "UNIT ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ":GOSUB 12:PRINT:GOTO 54020
54210 R=INT(RND(1)*9)+1:D(3)=D(3)-R:KD=1
54215 IF O=0 AND K=1 THEN PRINT "ﾜﾀｼﾊ ｶﾈﾃﾞﾊ ｳｺﾞｶﾅｲ"
54220 IF O=1 THEN KD(JP)=1
54225 GOSUB 40000
54230 RETURN
```

◐はみだしBEEP（スペースバー）原稿募集——ゲームの必勝法や身のまわりのおもしろいことなどを100字以内で書き、BEEP編集室「はみだしBEEP」係まで送ってください。

PC-98、88シリーズ(テープ、ディスク)

8

```
54300 GOSUB 40000:GOSUB 40000
54305 R=INT(D(4)*(D(5)/30+1)*(D(5)/30+1)/5*RND(1)+RND(1)/2*D(57))
54310 IF R=0 THEN PRINT "ｼﾏｯﾀ ﾆｹﾞﾗﾚﾃｼﾏｯﾀ":GOSUB 12:RETURN
54320 PRINT "ﾜﾙｲｶﾞ ｼﾝﾃﾞﾓﾗｳ":LF(JP)=0:RETURN
55000 'ﾀｰ ﾉ ｶﾝｶﾞｴ
55010 FOR I=1 TO 3:GOSUB 12:NEXT
55020 PRINT "ｱﾅﾀﾊ ﾀｰ ﾉ ｶﾝｶﾞｴｶﾞ ﾖﾒﾏｽ"
55025 PRINT "ﾀﾀﾞｼ ｺﾚｦﾔﾙﾄ RANKｶﾞ ｻｶﾞﾙｶﾓ ｼﾚﾏｾﾝ"
55030 PRINT "1 ... ﾖﾑ"
55040 PRINT "2 ... ﾖﾏﾅｲ"
55050 N9=2:GOSUB 900
55060 IF IP=2 THEN RETURN
55080 RESTORE 6000
55100 FOR I=1 TO 7
55110 READ D$:PRINT D$;" ﾆ ﾂｲﾃ ﾀｰｲﾅﾝﾉ ｶﾝｶﾞｴｦ ﾖﾐﾏｽｶ"
55120 PRINT "1 ... ﾖﾑ"
55130 PRINT "2 ... ﾖﾏﾅｲ"
55140 N9=2:GOSUB 900
55150 IF IP=2 THEN 55400
55160 IF D(25)=1 THEN 55200
55170 IF INT(RND(1)*5)=0 THEN D(25)=D(25)-1:GOSUB 12:GOSUB 29000
55200 COLOR C4:D$=HM$(I,TE(I)):GOSUB 60100:COLOR C7
55210 PRINT
55400 NEXT
55410 PRINT:RETURN
60100 ' angou
60101 IF KD=1 THEN COLOR C3:KD=0
60110 'PRINT D$:RETURN
60120 FOR IL=1 TO LEN(D$)
60130 DT=ASC(MID$(D$,IL,1))
60140 IF DT=ASC("z") THEN PRINT:GOTO 60190
60150 PRINT CHR$(DT+128);
60190 NEXT:PRINT:RETURN
```

PC-6001mkII SR/PC-6601SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
20 RETURN
12 PLAY"vto6g64":RETURN
5900 DATA 9,10,11,12,13,14,15,16
20000 QN=-1
38020 RETURN
39020 RETURN
```

PC-6001mkII SR/PC-6601SR(ディスク)変更リスト

```
12 PLAY"vto6g64":RETURN
5900 DATA 9,10,11,12,13,14,15,16
20000 QN=1
```

FM-7シリーズ(テープ、ディスク)変更リスト

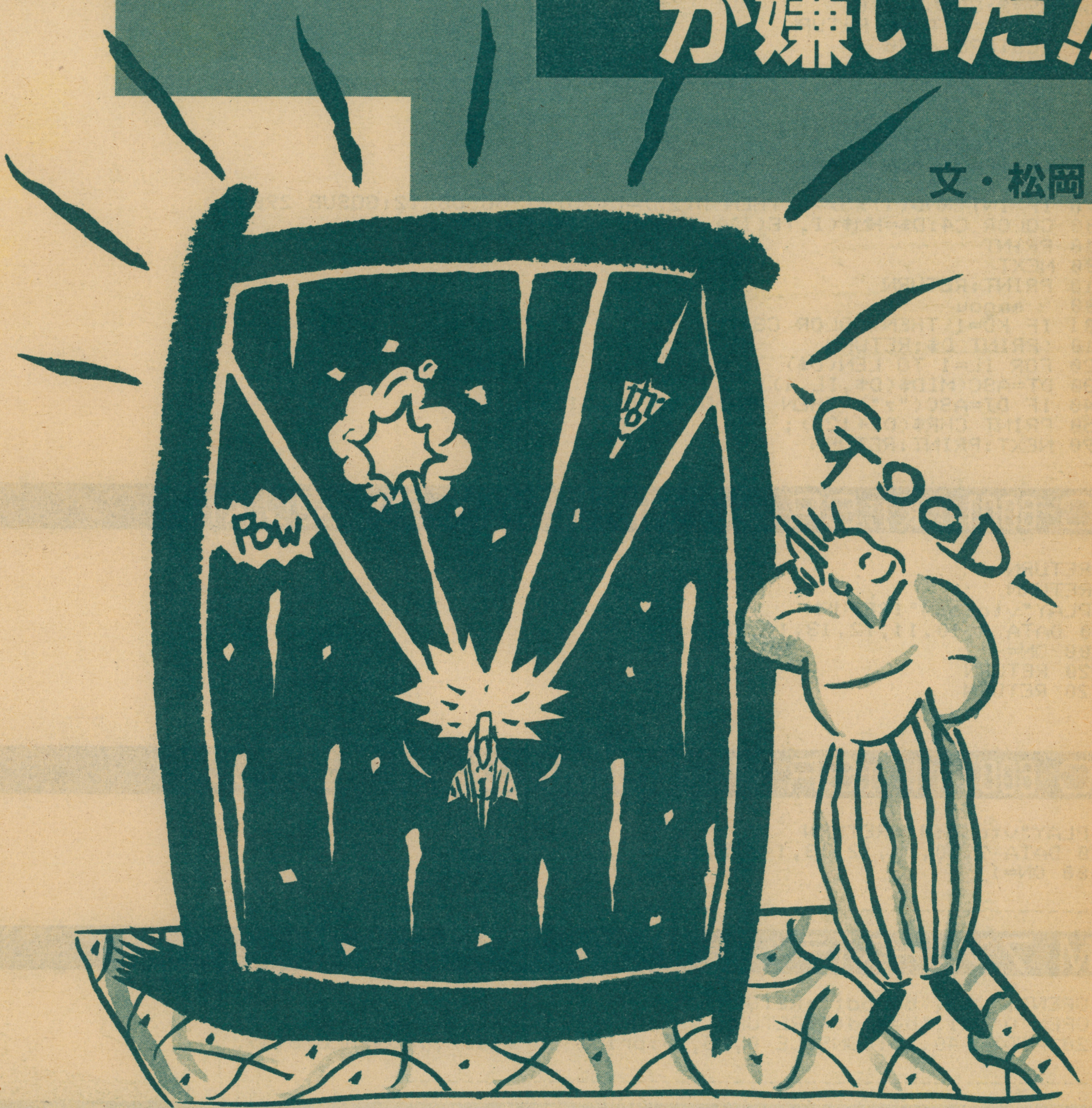
```
10 OPEN"I",#1,"beepdt":RETURN
11 OPEN"O",#1,"beepdt":RETURN
20020 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,,0:print chr$(12);:CONSOLE 6,19
```

PC-8001mkII/SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 RETURN
20000 DEFINT A-Z:QN=-1
38020 RETURN
39020 RETURN
```

わたしは 新 ここが嫌いだシリーズ 第1回
ゲームデザイナーが嫌いだ!!

文・松岡 正



非難と罵声のなかに消えた『ここが嫌いだ!』シリーズが、
装いも新たにビデオゲーム界を斬るために帰ってきた。
ゲームを愛するがゆえに、ゲームを斬る。
孤独のライター・松岡正の戦いが始まる。

私は、ゲームデザイナーが嫌いだ。ゲームデザイナーなどというと、いかにもカッコイイが、いったい彼らはどれほどの仕事をしているのだろうか。

たとえば、現在出まわっているゲームを見てみよう。ほとんどが過去のゲームの模造品であったり、流用品であったりする。どのタイプにもあてはまらないオリジナルゲームは数えるほどしかない。

現在、数多いゲームメーカーのなかに、ほんとうの意味でのオリジナルゲームを作れる〝プロ〟はいったい存在するのだろうか。

オリジナルゲームを作るのがゲームデザイナーなのに

今回は、業務用ビデオゲームの世界にかぎって彼らの実体に迫ってみよう。

思うに、ゲームデザイナー（以下Gデザイナー）とは、ゲームの企画を考え、それをもとにプログラマー、ハード技術者などに指示をあたえ、ゲームを作りあげていく人である。映画でいえば、原作者であり、脚本家であり、監督であろう。彼らが携わるゲームデザインとは、オリジナルのゲームシナリオ、ルールを作ることである。

ところが今のゲームを見ていくと、過去のゲームの類似ゲームばかり。とくに〝ゼビウス〟タイプ、〝スパルタンX〟タイプのゲームの多さはただごとではない。今までに出た、この2つのタイプのゲームは、両者合わせて30～40はあるだろう。

これらのゲームのサウンドをオフにし、キャラクターをマルとバツと考えてみよう。ゲームデザインがほとんど同じであることに気がつくはずだ。

つまり、これらのゲームは、タイトルとキャラクターがちがうだけで同じゲームといってしまってもいいだろう。タイトルとキャラクターを変えただけのこのようなゲームを作っている人たちを、はたしてほんとうのゲームデザイナーといえるだろうか。

柳の下のドジョウをねらって類似ゲームの嵐が吹く

以上のような類似品ゲームが出現する背景には、3つの理由が考えられる。

一つは、会社側が他社の先行ゲームの成功を見て、自社でも同様のゲームを作らせる場合。

第2には、Gデザイナー自身に才能がないため、他社のゲームデザインを盗んでしまう場合である。もちろん、わずかな改造を加えて、いかにもオリジナルのように見せてはいるが……。

両者の場合とも、キャラクターとタイトルを変えるのは当然だが、一応ゲームデザインにも手を加える。このとき、模倣するゲームが完成されたデザインであればあるほど、この改造によってつまらなくなったり、本来の特色を台なしにしてしまったりすることがよくある。

もちろん、改造といってもたいした改造ではなくて、前にしか撃てないビーム砲を、横に撃てるようにしたり、パワーを取ってバリアを出したり、だれもが考えるようなことばかりだ。

会社の命令で類似ゲームを作らされるGデザイナーはヒサンといっていいが、無能なるがゆえに盗作を作ってしまうGデザイナーは、もはやGデザイナーとは呼べないだろう。

第3の理由は〝ゼビウス〟〝スパルタンX〟タイプのゲームは、出せばそこそこに売れるのである。なぜ売れるのかは後にして、ここでひとつ〝売れセン〟のゲームデザインを考えてみよう。

こうすれば売れる〝売れセン〟ゲーム決定版

まず画面は、タテ画面。バックがとてもキレイでスクロールする自機は、8方向に無慣性でダイレクトに移動する。自機の武器はビーム砲だけだが、画面に現れる〝パワー〟を取ることによって武器を増やすことができる。

そのなかには、ヨコ方向発射のビーム砲だとか、連続発射可能なレーザー砲だとか、8方向に散らばる多弾頭ロケットなどがあり、さらにバリアと分身パターンがそろえば、完璧である。

もちろん、敵は〝データ〟のみによって移動し、となりがやられようが、自機が目の前にいようが、毎回、同じパターンでしか動かない。おかげで、プレイヤーはめくら撃ちのゲームが楽しめる。

さらに、隠れキャラをあちらこちらに配置しておけば、もう申し分ない。タイトル、キャラクターなども、それなりにカッコいいものを作ればよい。

さあ、これを読んでいるマニア諸君は、ヨダレが出てきたのではないだろうか。そう、日ごろキミたちがノートに書きつらねているゲームそのものではないか！

以上のようなゲームは、作ればそこそこは売れる。

では、なぜ売れるのだろうか。

まず、このテのゲームしかやらない（できない）自称マニアが多いからであり、またこのテのゲー

ムは"だれでもできる"という利点があるのだ。

すなわち、優秀な反射神経さえあれば、ひたすらボタンをたたきまくりながらどんどん先に行けてしまう。

ついでに隠れキャラのポジションと、次に出る敵のパターンを覚える"○○のひとつ覚え"能力があればもう完璧！

これがゲームデザイナーの実態だ！

まあしかし、Gデザイナーのだれもがこうした類似ゲームを作っているわけではない。新しい方向のビデオゲームを作ろうと、日夜がんばっているGデザイナーもいるのだ。

では、そういったデザイナーの生活をのぞいてみることにしよう。

まず収入。これはかわいそうなことに一般のサラリーマンと変わらない（少数の例外もあるけど）。これは、まだGデザイナーという職種が社会的に認められていないところに原因がある。では、彼らの会社での生活を見ていってみよう。

まず、Gデザイナーの朝は、決まって遅刻することから始まる。タイムカードを押すと、コソコソと自分の隠れ家（本棚などで机をかこってある）に閉じこもってしまう。

そして、1日机に向って、つまらない絵を描きながら、独りごとをブツブツ言っていたかと思うと、突然「そおだあ！」あるいは「ヒャアーホッホッホ！」と叫んで立ち上がり、そこらじゅう（といっても自分の机のまわり、このテリトリーが広いほど会社での地位が高いのだ）歩きまわる。

と思うと、「エッヘッヘッ」と薄気味悪い微笑をうかべながら、突然机に飛びついてわけのわからない絵とか文字（本人しか読めない）を書きまくるのである。

当然、これではだれの目にも、彼は遊んでいるとしか思われず、ときには"変質者"あつかいさえされてしまう。

しかし、この他人から見た「遊び」こそがゲーム作りの最もたいせつな原動力なのである。この「遊び」を会社が認めるか、認めないかで、その会社の行く末が決まってしまうとさえいえる。

作りたいゲームがあるときはウソとハッタリで社長を落とせ

彼らは自分で作りたいゲームの企画があるときは、社長や上役を「ウソ」と「ハッタリ」を駆使してだましてしまうことさえある。たいていの中小メーカーの場合、驚くなかれ、社長は"ゲームを知らない"ことが多いのである。

たとえば「社長！この企画、絶対売れますよ！」とか「これは画期的なゲームです。きっと業界の一大ブームになります！」とか、目をキラキラさせて熱っぽく語るのである。社長がその気になって「そおかあ、じゃあやってみろ」などと口走ってしまえばこっちのもの。

目をキラキラさせて語ったゲームを作るふりをして、じつはまったくちがう自分の理想のゲームを作ったりしてしまう。「だいぶあの企画とちがうんじゃないか」などと、たまにのぞきにくる社長がいっても「ええ、あれは技術上の問題で若干修正してるんですよ」とかいってごまかしてしまう。

ともあれ、こうしてゲームを作りだすのだが、完成までの道のりは長い。

ゲームが形になってきて、画面に映り出すと、それまでGデザイナーの頭の中にしかなかったものが、他人の目にもわかるようになる。そのときの外野のうるさいこと、うるさいこと。「なんだあ！これは」に始まって「ここはこれじゃダメだ」とか「いやあ、そこをこうしろ」などとわかりもしない連中がよってたかって口を出しはじめる。ここでいちいち迷っていたら一歩も先に進めない。必要な意見だけを取り入れて、どんどん先に進まなくてはならない。

恐怖のロケテストがゲームデザイナーを待っている

いよいよゲームがまとまってきたら、試作ボード①の作成、Gデザイナーにとって最大の恐怖、ロケテスト②である。

ロケテストでの成績③が悪いだけでボツになったゲームは、いくらだってある。Gデザイナーの心中はおだやかではない。「みんなやってくれるだろうか」「やり方がわかるだろうか」などと、心配しまくって胃潰瘍になるのがこの時期である。

ロケテストの結果が出てみると、なんと、その店の平均レベルにも達していない！ガーン！

このときに、Gデザイナーの理想も主張もフッ飛んでしまう。自信を持って作ったはずのゲームがまだ試作とはいえ、店の平均レベルにも達していない……。もうこうなると、Gデザイナーの頭は、銀河系のかなたにワープしてしまい、大暗黒星雲のガス状流星群のなかでモミクチャにされたまま、ブラックホールに引きずりこまれてしまうのだ。

大暗黒星雲のブラックホールにどっぷりワープしてしまったGデザイナーは、放心状態と狂乱状態をくり返しながら、会社中を歩きまわる（このような傾向はむしろ自分の作品に自信のある優秀なGデザイナーに多い）。

こうしてロケテストを経て、いく度かの修正と改造をくり返しながら、ゲームは完成していくのである。当然、会社の要求（1日のインカム）を満たす物でなくてはならず、最初のGデザイナーの理想は大幅にけずりとられ、ごく一般うけする安直な内容に、ムザンにも修正されてしまうのである。

メーカーがこのインカム重視（内容は二の次）の商業主義を捨てるなら、もっと多種多様で、独創的なゲームが世に出ることはまちがいないだろうが……。

注①基板上にいくつものジャンパーが飛びまくっている。

注②メーカー直営のゲームセンターで、1週間から2週間ほど置かれる。説明書などが手書きになっていて、見たことのある読者もいると思う。

注③ふつう、その店の1台あたりのインカム平均の2倍近くならないと"ボツ"になってしまう。

ILLUST／M.YAMAMOTO

先月紹介したテラクレスタ。みんなもう試してくれたかな。今回は先月の続きだよおっ。

VIDEO GAME LABO
テラクレスタ
日本物産

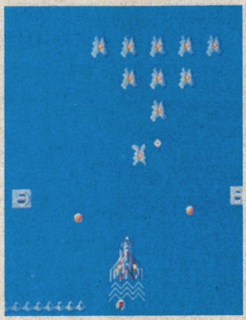
文／CPM闘幻狂 NIN

敵の編隊攻撃に気をつけろ！

BEEPERの皆様、テラクレスタの遊びかたぐらいはわかったかな？ 先月に引き続きテラクレスタをやることになったんだけど、今月はエリアマップなどを加えながらもう少し細かくやっていこうと思う。

このゲームのポイントは、いかにして敵の編隊から逃れるか、という点にある。そこで編隊攻撃のほうは表を見てもらいたいんだけど、敵の編隊が出てくる位置は自機が画面上のどのあたりにいるか、ということで決まる。

具体的に言うと、画面の左側にいると編隊は右から、右側にいると左から、中ほどにいると左右両側から、というパターンがもっとも基本的だ。だから、編隊がやってくるような場所では画面の端のほうによる、というのがカシコイやりかただね。



アメーバーの編隊飛行。あわてずに下で弾を撃ちながらよけよう。フォーメーションを使うなんてもったいない。

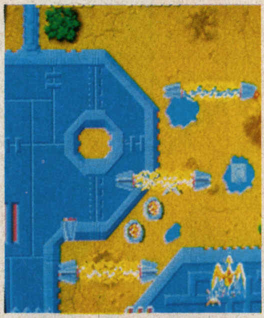
また敵の編隊攻撃には、「この場所で撃っていると、編隊を全部やっつけられる」という場所がある。表をよく見て研究してくれ。

そして、お待ちかねのマップについてなんだけど、残念ながら全部は載せられなかったので、ごかんべんを。本当は1～16エリアまであり、16エリアの次は9～16エリアの繰り返しとなる。

マップ上には格納庫、地上物、恐竜などが載せてある。かなり参考になるだろう。格納庫は自機の装備がまったくないときの番号を載せておいたが、これは自機がどのパーツを持っているかにより変化する。自機が5機合体しているときには、格納庫はヒトデになる。

それから、マップには遊星（ジュピター）がいかにも地上物らしく載っていてヘンじゃないかっ、と思われるかもしれないが、こいつは本当に地上物なんだよ。

まあ、このゲーム、むやみやたらにフォーメーションを使ったりパーツを取ったりせず、計画的にゲームを進めるようにすれば、けっこうやさしいですぞ。



エレキングやサザーンが何匹いようが、火の鳥だったらかんたんだ。けれども8秒間だけだよ。

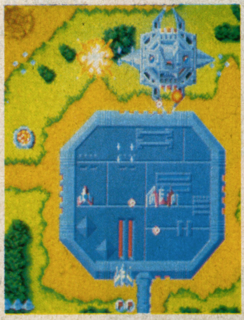
おまけ テラクレスタetc.

・3号機で恐竜の骨を後ろから撃つと、どこかで見たキャラクターが出て、撃てば1000点入る。

・ヒドラやジャイロスの編隊が画面から逃げる少し前に撃つと1000点と表示されるが、じつはそんなに点数は入っていない。

・残機を80機以上ためると、突然ゲームオーバーになることがある。

・キライの編隊に取りつかれても、4号機があれば、たま～にスキマから弾を撃つことができる。

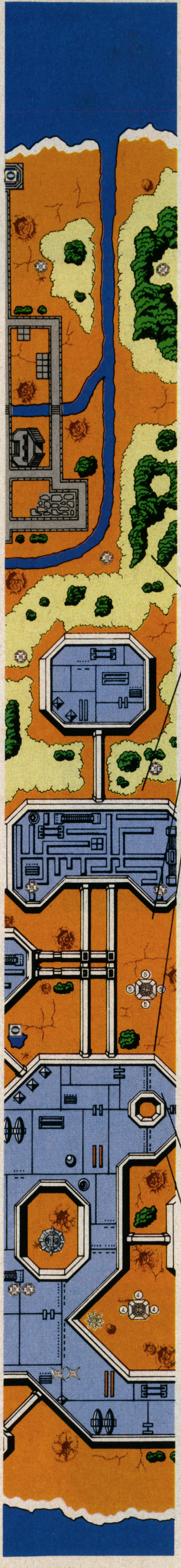


大型母艦ダイコンには必ず3機合体か、5機合体でフォーメーションを使おう。でないとやられてしまう。

★敵空中キャラクター表

CHARACTOR	NAME / 得点	ATTACKING PATTERN 単独攻撃	ATTACKING PATTERN 編隊攻撃
	バトルユニット ザロメ / 300		
	高速エアーボット スピーナ / 200		
	浮遊機体 アメーバー / 100		
	重機動メカ ダロス / 200		
	高速艇 パラメラ / 100		
	高速エアーボット ヒドラ / 200		
	有翼モビルアーマ カテロド / 300		
	高速艇 ユーボス / 300		
	高速エアーボット ジャイロス / 300		
	探査艇 アイアンウルフ / 100		
	合体可動アーマ メガロ / 200		
	重機動メカ エレキング / 200		
	遊星 ジュピター / 100		
	機雷 キライ / 火の鳥のときのみ破壊可能		

●AREA4



ジャイロス編隊(6)

ザロメ単独(4)

ザロメ単独(5)

パラメラ編隊(8)

ここにはパラメラが数匹やってくるが、ダイコンとの闘いが長びくと、出てこない。その後パラメラの編隊がくるので、フォーメーションを使うのもいいだろう。また左の池のなかにいるサザーンにも注意。海ではジャイロスやザロメの編隊がやってくる。

パラメラ単独(5)

大型母艦ダイコン出現

メガロ単独(3)

カテロド単独(2)

カテロド編隊(8)

左の池のなかにいるサザーンを早めに退治しよう。ここにある格納庫だが、後にダイコンが出てくることを考えて、前の格納庫とここの格納庫で、自機が3機か5機合体になるように調節しよう。ダイコンが出てきたら、フォーメーションを使おう。2機合体のときは使わないように。

アイアンウルフ単独(2)

カテロド単独(2)

アイアンウルフ編隊(8)

アイアンウルフ単独(5)

ここにいる遊星をうまく使うとアイアンウルフを全部やっつけられる。ただしタイミングが重要だ。さて、ここにある格納庫については、後述!

●AREA3

メガロ単独(4)

エレキング単独(4)

エレキングが4つほど出現するので、あらかじめ端の方に誘導しよう。ただし後ろにいるデロスが怖い人はフォーメーションを使うこと。海のなかの中央あたりにサザーンがかたまっているぞ。

ユーボス単独(3)

メガロ単独(4)

ドラゴンは深追いしないように。無理にやっつけようとするとパーツを失いやすい。メガロにも注意。

メガロ単独(3)

エレキング単独(1)

カテロド編隊(8)

メガロ単独(3)

ユーボス単独(2)

ジャイロス編隊(6)

ここの格納庫といっしょにジャイロスの編隊がやってくるぞ。ここでフォーメーションを使えば次に出てくるメガロもいっしょにやっつけられるが、くれぐれも使いすぎに注意。その次に出てくるエレキングは端の方に誘導してしまおう。

アメーバー編隊(10)

アメーバー単独(2)

●AREA2

カテロド編隊(8)

アイアンウルフ編隊(8)

ザロメが数匹来た後、アイアンウルフの編隊がやってくる。格納庫に気を取られていると、アイアンウルフにやられてしまうぞ。また、この後すぐにカテロドの編隊がやってくるので気を抜くな。

ザロメ単独(5)

中型母艦チュウボ出現

キラードッグが2匹出てくるが、こいつを深追いしてせっかく集めたパーツを絶対失わないように(この後中型母艦チュウボが出てくるので)。チュウボが出てきてもフォーメーションはなるべく使わないように。チュウボは4号機さえあれば十分闘えるからだ。

ユーボス単独(3)

ヒドラ単独(2)

ここにはヒドラの編隊がくるので、もしここで自機が3機合体していて、フォーメーションが残っているなら、4号機を取る前にフォーメーションを使おう。そしてヒドラをやっつけた後、すぐ画面の上のほうにゆき、ヒトデの後ろにいるデロスをやっつけてしまおう。

ヒドラ単独(8)

●AREA1

ザロメ単独(5)

ザロメ編隊(4)

ヒトデの横にならんでいるデロスをやっつけたすぐ後に、ザロメの編隊がくるから注意。自信のない人はフォーメーションをひろげて準備しよう。次の海のなかの左側にサザーンがかたまっているので、早めに撃ち殺してしまおう。

ユーボス単独(3)

3号の格納庫を破壊してから反射砲が2個あるが、ユーボスに気を取られなければかんたん。フォーメーションを使用してもよいが、使いすぎに注意。

カテロド単独(5)

カテロド単独(3)

ザロメ単独(2)

飛行場の上に2号機の格納庫があるぞ! こいつは絶対いただこう。まわりに敵機(?)が、何機かいるけど、べつに攻撃してくるわけでもないし、撃ち殺せるわけでもないので無視しよう。カテロドを早めに撃ち殺さないと、ドラゴンをやっつけられなくなるぞ。

カテロド単独(7)

ユーボス単独(3)

ユーボス単独(3)

●AREA8

ザロメ単独（3）

ザロメ編隊（4）

キライ編隊（8）

ザロメ単独（2）

キライの編隊がやってきた。ここは慌てずフォーメーション。海のなかにサザーンが輪のようにならんでいるぞ。

キライ単独（3）

ザロメ単独（4）

キライが数匹でてきて、その後ろにデロスが6個もならんでいるぞ。うまくキライをよけながら、デロスを完全に破壊しよう。

ヒドラ単独（2）

ヒドラ編隊（6）

ヒドラ単独（4）

ジャイロス編隊(6)

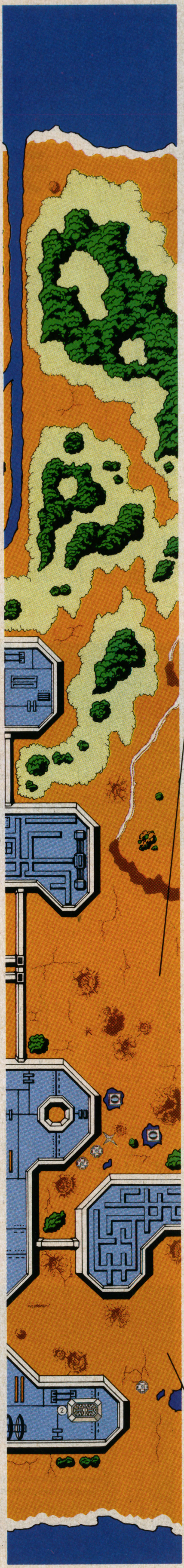
スピーナ編隊（8）

アメーバー単独(2)

アメーバーが出す弾に気をつけながら、ヒトデの後ろにいるデロスを、早めにやっつけてしまおう。すぐスピーナの編隊がやってくるが、こいつは上から落ちてくる間になるべく多くやっつけ、残ってしまったら画面上のほうに上がり、スピーナが上のほうにきたら、下のほうへ逃げればよい。格納庫を破壊するのを忘れないように。

カテロド単独(7)

●AREA7



宇宙魔王マンドラー出現

ついに宇宙魔王マンドラー出現。こいつをやっつけるには、まず左右の腕を破壊し、つぎに頭部、そして本体を破壊しなければならない。この順番どおりにやらないと、やっつけられないぞ。ここで、自機が2機合体以外だったら、フォーメーションを使うのもいいだろう。

エレキング単独(4)

ヒドラ単独（8）

このあたりで、もし自機が2機合体以外だったら、フォーメーションを使おう。後々エレキングなどがでてきてなにかと便利だからね。

ヒドラ単独（2）

ヒドラ編隊（6）

●AREA6

メガロ単独（4）

エレキング単独(1)

ここの海にはメガロやエレキング、それにサザーンが出てくるのでフォーメーションを使おう。

ユーボス単独（3）

大型母艦ダイコン出現

ユーボス単独（2）

メガロ単独（3）

カテロド単独（2）

カテロド編隊（8）

ユーボス単独（2）

ジャイロス編隊(6)

格納庫を破壊した後、アメーバーの編隊がやってくるが、あまり動かないで弾をよければかんたん。池のなかにいるサザーンをやっつけてから、ヒトデの後ろにある反射砲は、ヒトデの横ギリギリに弾を撃てばやっつけられる。このエリアにはダイコンが出てくるので、ここの格納庫と後に出てくる格納庫でエリア4のときのように調節しよう。

●AREA5

アイアンウルフ編隊(8)

ザロメ単独（3）

ザロメ単独（4）

キライ編隊（8）

ザロメ単独（2）

「うわっと」、いきなりキライが自機のまわりを回り始めたぞ。こいつに取りつかれると弾を発射できなくなるので、2機合体以外のときは迷わずフォーメーションを使おう。フォーメーションを使う瞬間、ザロメにぶつからないように。

キライ単独（2）

カテロド編隊（8）

キラードッグが2匹出てくるけど、深追いはダメ。カテロドの編隊に備えてフォーメーションを使おう。この後に並んでいるヒトデとデロスのためにも！

パラメラ編隊（8）

ザロメ単独（6）

おっと、格納庫があるぞ！ と思ってすぐに飛びつくとパラメラの編隊におそわれる。ここはパラメラの編隊をやっつけてから、格納庫を破壊しよう。

ダロス編隊（10）

ダロスが数匹やってきた後、反射砲を早めに破壊し、この後ダロスの編隊がやってくるので準備しよう。

ダロス単独（5）

VIDEO GAME LABO

チョップリフター

セガ

文／CPM闘幻狂HYPER

わーい、チョップリフターだよー

今回セガからアーケード版「チョップリフター」が登場したんだけど、みんなはもう試してみたかな？

まだの人も、パソコンやテレホビーのユーザーなら誰でも1度は見たこと、やったことがあると思う。なにしろ「バンゲリング・ベイ」、「ロードランナー」とならぶブローダーバンド社のヒット作だ。

プレイヤーはレバーでヘリコプターを操作して、捕らわれた仲間を助け出す。2つのボタンは、SHOT（弾を撃つ）と方向を変えるためのものだ。そして、このゲームでもっとも重要なことは、「捕虜を殺さずに」ということなんだ。いくら敵をやっつけたって、捕虜を平気で殺しまくってるようじゃだめ。もし弾が当たったり、ヘリコプターでつぶしたりしたら、当然捕虜は死んでしまうよ。

おっと、建物の中から捕虜が出てきた。ここで弾を撃つと捕虜が死んでしまうので、撃つのをやめて着陸して救助しよう。

また、長い間着陸していると、下から敵戦車が出てきてしまう。どうにかして捕虜を20人助けると1面クリアだ。それじゃ、各ラウンドの説明をしていこう。

ラウンド01……ヘリコプターが飛び立ったら、SHOTを押しながらどんどん進もう。そして建物が出てきたら、破壊。この中に8人の捕虜がいる。

この面では、あることをすると「忍者プリンセス」のプリンセスが出て、5万点のボーナスが入るぞ。他の面にもこの隠れキャラはいるから探してみよう。

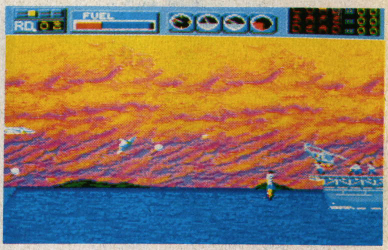
ラウンド02……いきなり海。船の上にある砲台に注意しよう。また、船のヘリポート以外に触れると、墜落してしまうぞ。

この面では、捕虜は船の上と潜水艦の中などにいる。

ラウンド03……始まるとすぐそばに洞窟の入り口があり、その上下に砲台がある。でも無視して突入すればOKだ。

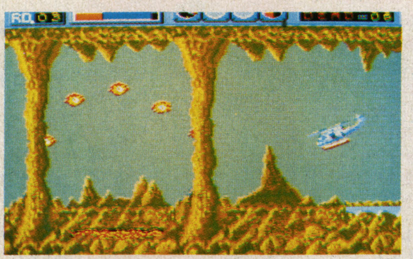
洞窟の中に入ると、溶岩が飛びはねているから、弾を撃ちながら突きぬけよう。すると、建物が出てきて、この中に捕虜がいる。

さあ、これで安心できると思ったら大まちがい。その先の溶岩地帯と落石地帯をこえて、捕虜を助けに行かなければならないんだ。

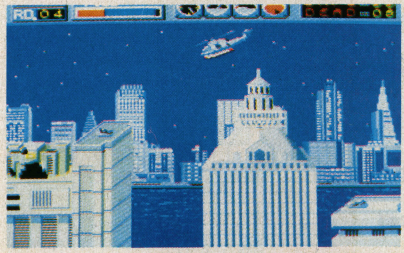


こんどは捕虜が船の上に出た。この面では船の上から水上へ出ていく。いったいこのゲームの捕虜はなにを考えてるの！

おっ、洞窟の入り口だ！　しかしそうかんたんには入らせてもらえないぞ。なにしろ砲台が2台もついてるんだから……。



これが洞窟の中だ。溶岩が飛びはねて攻撃してくる。とにかく弾を連射して、なんとか切りぬけていこう。



ここは都市。高い建物がいっぱいならんで通りずらい。これは、そのなかでも一番高い建物なのだ。

しかも、行きはよいよい、帰りはコワイ……まあ、しっかりがんばってください。

ラウンド04……この面がまた、えらくむずかしい！　もうここまできたら総攻撃しかないね。モビルスーツは来るわ、ヘリコプターみたいなものはいっぱい来るわで、もう限界！

まあ、この面は自分の腕を信じていくしかありゃーせんがな。

それにしても、こういうゲームってのは、やっぱりうまい人とへタな人の差がありすぎるんじゃないかと思うね。それも、べつに好きなわけじゃないのにうまい人、好きでしょうがないのにへタな人なんていうのがいっぱいいたりするんじゃないかな。

でも、へたな人も練習しだい。気を落とさないでガンバロウ！

まあ、とりあえずはみんな、ゲームセンターに走ってみてくれ！

うぉ――っ！と、敵のロボットやら味方の捕虜やら、たくさんのキャラが……。でも落ちついてやれば、きっと助けられる。

VIDEO GAME LABO

フラッシュギャル

セガ

文／CPM闘幻狂HYPER

お手軽な女の子版カンフーゲーム

こっちもセガの新作。内容は、主人公が女性というカンフーものだ。といっても、「イー・アル・カンフー」とか「飛龍の拳」などとはちょっと違って、面によって使える武器が変わったりする。操作は8方向レバーと攻撃ボタン、ジャンプボタンでべつにむずかしくないから、さっそくラウンド5までのアドバイスをしてあげよう。

●ラウンド1

この面は、始まるとすぐ黒い服を着た男が出てくる。こいつは攻撃はしかけてこないけれど、ぶつかると、POWERが減ってしまうから注意しよう。まあ、敵はこれだけだから、初心者でもクリアできると思うよ。ただ、最後に出る「カンフー男」は足げりを連続して打ちこめば楽に倒せるから、冷静に！　でもちょっとぐらいは気合も入れてね。

●ラウンド2

この面では、主人公はバイクに乗って敵と戦う。敵バイクや缶などは、ジャンプしてかわせばOK。ちょっとジャンプのタイミングがむずかしいけれど、これは実際にやってコツをつかむしかない！

この面で大切なテクは、ジャンプ中でも敵を倒すということ。これを知らないと、ジャンプ中、敵の落とす弾に当たっちゃうからね。

●ラウンド3

今度は、自分で刀を持って敵と戦うんだ。敵としては、サムライ、忍者、犬などが出てくるんだけど、とくにサムライの刀の一撃は相当キクから、ジャンプでサムライのうしろに回って攻撃しよう。

とちゅうで画面が止まってカンフー男が2、3人出てくるところでは、ジャンプなどで誘導して、3人を1かたまりにしてしまおう。こうすれば、あとは1人と闘っているのと同じだ。

カンフー男を倒すと、場面は屋敷の中へと変わり、そのまま最後までいくと敵の大ボスが出てくる。こいつの倒しかたは……読者のみんなの楽しみのためにいわないでおこう。

●ラウンド4

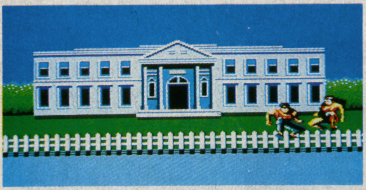
主人公は小型ヘリコプターに乗っている。ここではあまりアドバイスすることもないんだが……最初に出てくるサルを倒すと、主人公がひとり増えるとか……あと、この面にはもう1つ隠れボーナスがあるんだけど、あまり教えてもつまらないから、これはふせておこう！

●ラウンド5

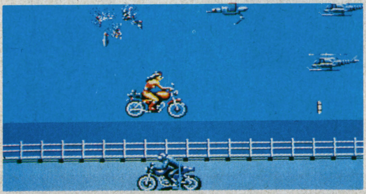
この面には、鳥などのキャラクターが出てくる。この鳥のうち、緑色の鳥を倒すと銃が出てくるんだけど、これさえ手に入れれば、もう楽勝もいいところ。ぜひ手に入れよう。銃を取らないでいくと、やっぱりちょっとむずかしいからね。

最後のあたりはむずかしいけど……いや、敵の数が少ないからやっぱり楽、かな？

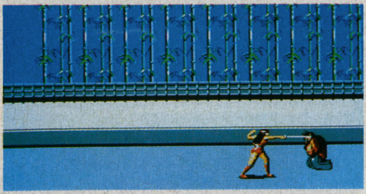
と、以上でアドバイスは終わりだ。このゲームは全部でラウンド11まであるけれど、そんなにむずかしいゲームではないから、すぐに上達できると思うよ。健闘を祈る！



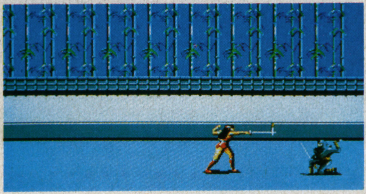
出てきたのが1面の敵ボス。強そうに見えても、じつは弱いとか。でもバカにはできないぞ。



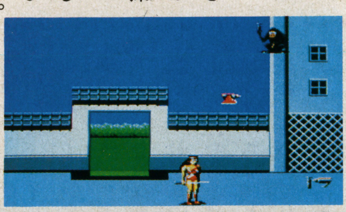
2面はバイクに乗って行くんだよ。ジャンプやミサイルの感覚などを早くつかもう。



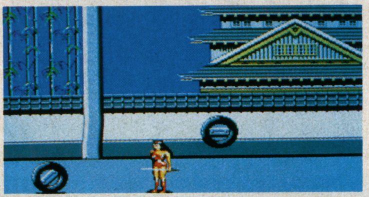
この敵が、3面で出てくるサムライ。一見強そうだけど、じつはそうでなかったりする。



この忍者も、剣を出していけば楽に勝てる。でも油断は禁物だよ。



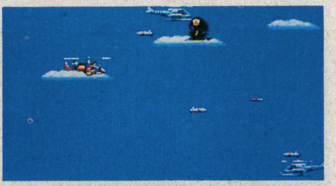
このサルは、3面から出てくる敵。こいつがまたむかつくんだな。殺してやりたいぐらいに。



このタイヤには、とくに注意。倒そうとしても倒せる敵ではない。気をつけて。

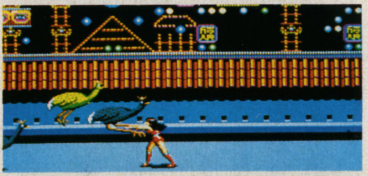
これが敵のボス。こいつの呪文には要注意。ここはボスを画面外に出すのが正解。

ボスの呪文に当たると、こんなふうに「石」にされてしまって一定時間動けない。

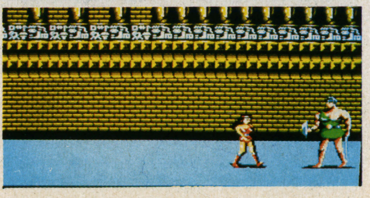


この面に出てくるボーナスキャラがこれ。さあて、何が起こるかな…

この緑色のサルは、この面に出てくるボーナスキャラ。出しかたはすぐわかるよ。



この面はなんと鳥が出現。緑色の鳥を倒すと銃が出るので、とりましょう。



これまた、この面で初めて出る敵。こいつも画面外へすかさず出してしまおう。

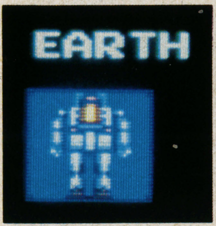
VIDEO GAME LABO

ギャラクティック　ウォーリアーズ

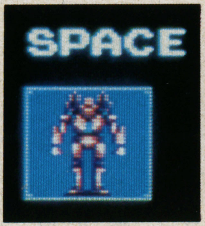
コナミ

文／ANN＋AKI＋AYA&HKD

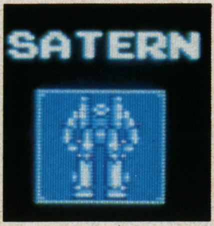
さあ、栄光の黄金カップをめぐり、全宇宙の強者たちのバトルロイヤルが、今始まる。



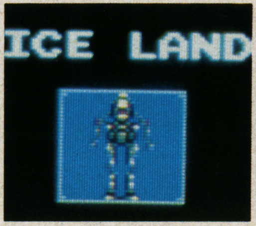
これが最終ステージの敵だ。なんと自分と同型のロボット。コンピュータの動きに勝て!!



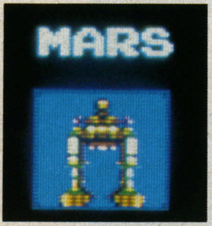
スピードと攻撃力がダントツ強い「アシュラ」。高速レーザーを撃つタイミングを見きわめろ。



土星（木星に見えないこともない）でたたきのめすのは「ボアレス」。変重力に注意して戦え!!



寒ーい、寒ーい氷の惑星で君を待つのは「ギーガー」だ。ムチを持っているから十分気をつけろ。



4足歩行ロボット「ウラノス」だ。こんなやさしいヤツに、ひーこら言ってるようじゃだめだゾ。

アナウンサー　今まさに、今世紀最大のビッグトーナメントの火ぶたが切られようとしております。

さあ、エントリーロボットの登場です。先頭は、強力なヒートサーベルを操る「サムソン」！　続いて女性タイプの「ガイアー」！　厚い装甲をもぶちぬくブレストミサイルを装備。最後は「ポセイドン」！　迫力ある攻撃、ブラストパンチ。そして、3体とも敵の攻撃を受けとめる盾を持っています。

いずれも右ボタンで盾を、中央のボタンで手、足、武器のいずれかをかまえ、左ボタンで攻撃です。

では、ビッグ林氏に解説をしていただきながら、全6ステージをのぞいてみることにしましょう。

●ステージⅠ　火星

ビッグ林　敵ロボットは、4足歩行ロボット「ウラノス」ですね。こいつはミサイル攻撃のみですから、ポセイドンにとってクリアは楽でしょう。

アナ　ちなみに試合はエネルギー制です。敵からの攻撃でエネルギーが0になると負けになります。

ビッグ　ちょっと、おたく。第1試合、終わってしまいましたよ。

アナ　やっ、しまった。しかたない、第2試合に進みましょう。

●ステージⅡ　氷の星

アナ　うわぁ、寒い！　かなり冷えこんでおります。おっ、エイリアンらしきものが出てきました！

ビッグ　「ギーガー」ですね。武器はムチ。つまり、遠方からも相手に攻撃が加えられるのです。

アナ　おっと、ギーガーのムチが炸裂！　ポセイドンがよろけた！

ビッグ　うーん、これで弱音を吐くようじゃ、まだまだですね。

アナ　ムチがヒット！　ポセイドンの体から火花が散っています。

ビッグ　おしい、あと1撃で勝てたのに。おしい試合でしたねぇ。

●ステージⅢ　土星

アナ　おおっ、これはどういうことだ。体がいうことをききません。

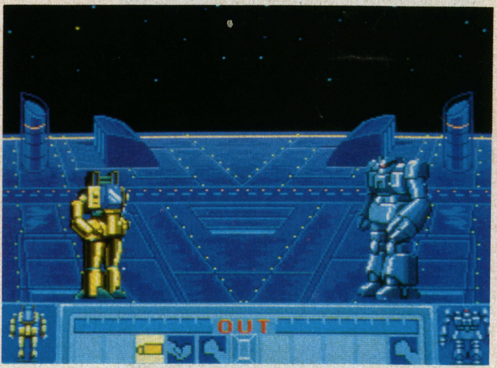
ビッグ　はい、このステージは無重力。無理に動こうとしてものろく、しかも操作不能になるんです。

また、敵は「ボアレス」といって、今までの敵より数倍レベルが上。武器も今までのものよりパワーアップしたハンマーです。

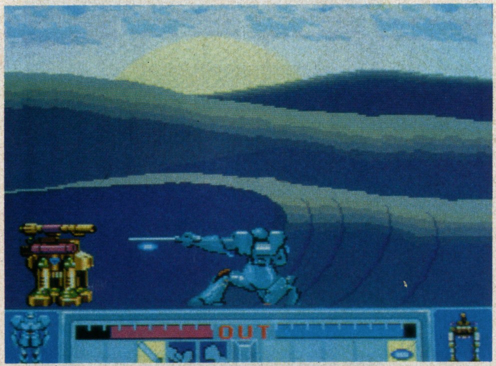
アナ　それにしてはこの試合、ガイアーのほうが強いですね。

ビッグ　頭のいいやり方をしていますよ。一番上まで上がり、少し降りてキックまたはパンチで下から攻撃する。敵は急に降りられないので、かなり有効ですね。

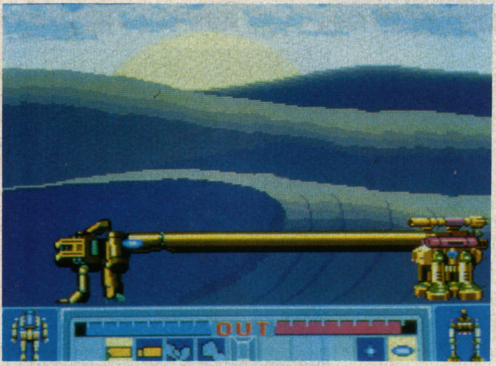
アナ　おおっと、解説をしているわずかの間にガイアーの圧倒的な



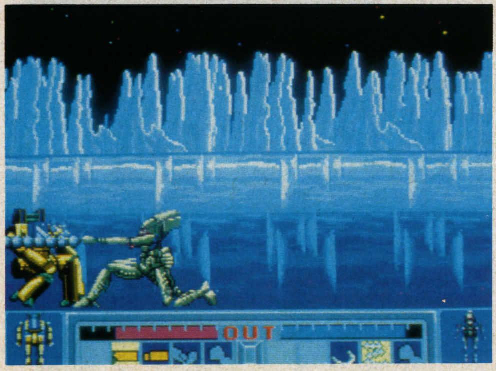
自分よりひとまわりデカイ「オリオン」。強力なパンチを受けないためには、遠くからアタック!!



「サムソン」のサーベルが当たった!!　あとはボタンの連打で相手のエネルギーをたっぷり奪え。



どっひゃー、ロングブラストキック炸裂！　これで敵もタジタジだ。しかし油断は禁物だべ。



ほげー、頭が痛いぞ――、ムチをもろに受けてしまったようだ。このウラミはらさでおくべきかー。

勝利で、第3試合は終わってしまいました。

●ステージⅣ　宇宙空間

アナ　どうしたことでしょう、あっという間に試合終了です。

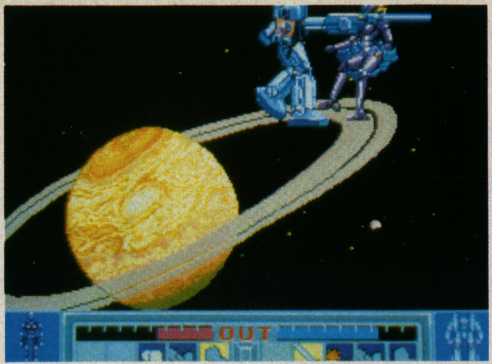
ビッグ　相手の「アシュラ」は、パワーはもろいが、スピードと攻撃力は最高です。それに頭についたレーザーはほとんどグラディウス。連発可能、しかも接近、遠距離とも有効という恐るべき実力者なのです。

アナ　なるほど。まったく実況ができませんでしたが、開き直って、第5試合、行きましょう！

●ステージⅤ　宇宙ステーション

アナ　おや、今回の敵は武器を1つしか持っていませんね。これじゃ、ポセイドンの楽勝ですね。

ビッグ　いや、ちょっと待ってください。この敵「オリオン」にパンチされた後のポセイドンのメーターを見てください。一度で、普通の攻撃の2～3倍減ってますよ。



レディに向かって攻撃するなんて、許さないわよ。自慢のブレストミサイルで倒してやるっ！

ひどいッ、ひどいわっ！足蹴にするなんて、もうかんべんならない。

ジェットで空中を舞う「アシュラ」は、敵ながらカッコイイ。しかしヤツの攻撃はほとんど、鬼。

アナ　とすると、かなり手ごわいですね。

ビッグ　そのとおりです。しかし相手はパンチしかできない。つまり接近戦しか強くないわけです。

アナ　なるほど。おっ、ポセイドンもこれに気づいたのか、戦法を変えて遠くから攻撃しています。

あと1発、いけーっ！　やった！

●ステージⅥ　地球

アナ　さあ、ギャラクティックウォーリアーズも、いよいよ大詰め！　最終試合はわれわれの星、地球です。おっと、ハッチが開き、2体のロボットが登場しました。おやっ!?　同じ形のロボットが2体……もしや、これは……!?　林さん！

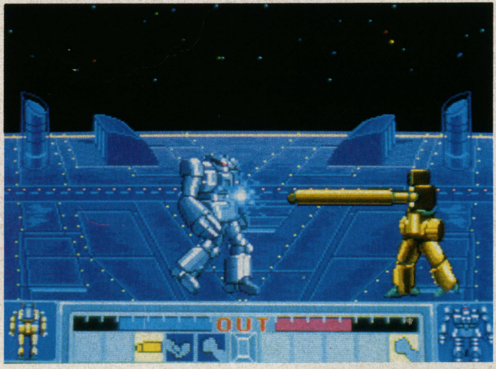
ビッグ　そう、まさに同じ型。同性能同士の対決ですね。まったく試合はどういう展開になるかわかりません。

ふっ、そうかんたんにエネルギーを取らせるかよ。しかし、このあとがこわい……絶対負けないぞ。

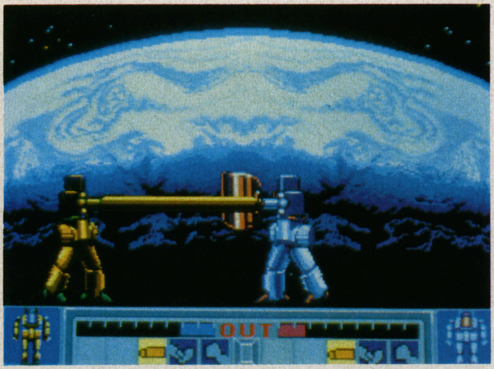
アナ　さあ、いよいよ試合開始です。ポセイドン、すばやい攻撃で相手よりさっそく3ダメージを奪いました。しかし敵も甘くない、盾で見事に受けとめています。すかさずポセイドン、攻撃を変えて足です。昔なつかしいイー・アル・カンフーの足払い！　おっと、とたんに相手側、後ろにジャンプ!!　おっとー、両者ともピクリとも動きません。ダメージは両者ともあと1回が限度。にらみ合いが続いております。林さん、いかがですか。

ビッグ　すばらしい試合ですねー。いやー、近年、こんなにいい試合は少ないですよ。

アナ　おっ、スペースシャトルが飛んできました。あの中からも、この熱戦を観戦していることでしょう。



体がデカイからって調子に乗るな。いけー、ロングブラストパンチ！　ふっ、しょせんヤツも敵じゃねえ。



同じロボットだからかなり強いぞ。おっと、攻撃が受けとめられちまった。急いで別のアタックだ!!

おやっ？　ポセイドン、しきりにスペースシャトルを気にしているもよう……おっと、ついに手を振って愛想をふりまき始めました。なんという馬鹿者でしょう！　待ってましたとばかり、相手側がジャンプ。足げりのかまえだっ！　うわっ、もうだめだっ！　いや？　盾です！　ポセイドンの盾が彼を守りぬきました。ポセイドン、すかさず頭部へパンチ！

ビッグ　おおっ！

アナ　やりました！　新チャンピオンの誕生です！

ビッグ　いやー、やりましたねぇ。

アナ　本当によくがんばりました。今、黄金のカップを手にガッツポーズであります。おっ、終了時間が迫ってきました。では、興奮さめやらぬスタジアムからお別れしたいと思います。さようなら。

やった、とうとうチャンピオン!!　今まで戦ったヤツラの顔がなつかしいぜ。さあ、2週目に突入だ。

VIDEO GAME LABO

ビデオゲーム・ラボ

ガン・スモーク

カプコン

文／CPM闘幻狂BAMBOO／SHOTAN

俺は2丁拳銃のビリー。得意のガンさばきで、おたずね者を1人残らず倒してみせる！

ならず者を追って西部をかけめぐれ

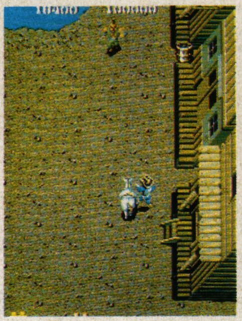
時代はゴールドラッシュでにぎわうアメリカ。金塊を求めて多くの人々が集まり、町は栄えていた。

ところが、そんな豊かな町に目をつけた悪者も多く、略奪、殺りくが繰り返された。困りはてた市民は、わずかしかない砂金を出し合ってならず者を退治するために賞金をかけることにした。

そんなストーリーの「ガン・スモーク」（カプコン）が登場した！

プレイヤーは「2丁拳銃のビリー」を操作してならず者をつぎつぎと倒していく、というシューティングゲームで、エリアは全部で10。エリアの最後にはそれぞれボスがいて、個性的な攻撃をしてくるからたまらない。

また「カプコン」といえば、佐吉・弥七・POWだね。もちろんこれらの隠れキャラも登場するぞ。



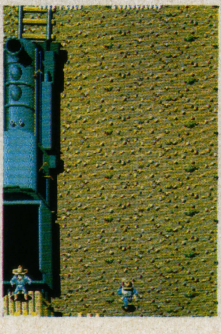
画面右側にある小馬のマーク。これはこのゲームでとても大切なパワーアップなんだ。取ればこのとおりカッコイイ白馬にまたがれるってわけだ。この馬に乗っていれば敵弾を4発受けても死なないよ。

各ステージには数十個のタルが出現するんだけど、これを破壊（5発）すると出現するんだ。では、隠れキャラの面々を紹介しよう。

●POW……画面上の敵が全員死に、弾も消える。
●弥七……ビリーがひとり増える。
●佐吉……1万点。
●ホルスタイン……2万点。
●砂金袋……1000点。
●酒ビン……1000点。

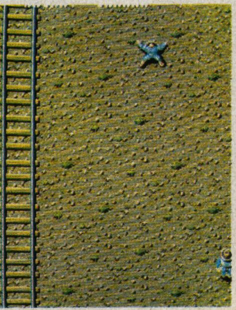
しかし、このゲームのメインとなるパワーアップキャラは別にあるんだ。では、どうぞ。

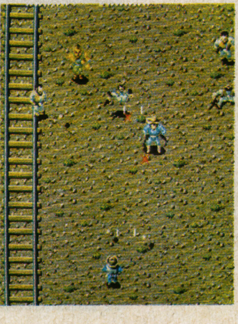
●ブーツマークII……ビリーのス

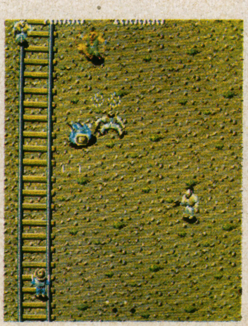


2ステージはまず、汽車が走り抜けるシーンから始まる。ここだけの話だけれど、実際には背景がスクロールして動いているように見せているんだって。

これが1ステージ最後のシーンだ。青い服を着ている親分を倒せば面クリアとなる。







2ステージ最後のシーン。2丁ライフルを持っているのが親分だ。こいつは伏せながら回転してプレイヤーの攻撃をかわす、すばしっこい敵だ。立ち上がった直後にすかさず弾を打ち込もう。

←93ページに続く

Beep

CALENDAR 1986

TOSHIKI SAWADA

1 JANUARY

S	M	T	W	T	F	S
			元旦 1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	成人の日 15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2 FEBRUARY

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	建国記念の日 11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

©dB soft ©chun soft

MARTIN OGISAWA

3 MARCH

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	春分の日 21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

4 APRIL

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	天皇誕生日 29	30			

©㈱ナムコ ©Nintendo
TETSURO HOSHINO

5 MAY

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	憲法記念日 3
4	こどもの日 5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

6 JUNE

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

© Hudson

AKIRA UTSUMI

7 JULY

S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

8 AUGUST

S	M	T	W	T	F	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

©GAME ARTS

SUSIE AMAKANE

9 SEPTEMBER

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	敬老の日 15	16	17	18	19	20
21	22	秋分の日 23	24	25	26	27
28	29	30				

10 OCTOBER

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	体育の日 10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEIICHIRO SHIMAOKA

© Nintendo

11 NOVEMBER

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	文化の日 3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
勤労感謝の日 23	振替休日 24	25	26	27	28	29
30						

12 DECEMBER

S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

PROFILE

Toshiki SAWADA 沢田としき

●1959年、青森生●阿佐ヶ谷美術専門学校卒
K₂のデザイナーを経て、1984年、フリーのイラストレーター、コミックス・アーティストとなる。主な仕事は、雑誌・広告媒体のイラストレーションなどを手がけている。著書に『Weekend』(プレイガイドジャーナル社刊) がある。

内海　朗 Akira UTSUMI

●1955年、東京生●東京芸術大学卒
1979年、K₂を退社後、インド、スリランカ、ネパールを約1年間遊学。1982年、雑誌ブルータスに連載された『インド旅の絵日記』(日本交通公社刊)、を出版している。1981年、六本木青画廊で水彩画個展。現在、バンブースタジオのスタッフアーティスト。

Martin OGISAWA マーチン荻沢

●1953年、東京生●多摩美術大学卒
イラストレーターの湯村輝彦氏のアシスタント等をやりながら現在にいたる。会社員の経験が一度もないのが唯一(ゆいいつ)の自慢。昨年の春にマンガ『マーチンズほのぼのスペシャル』(JICC出版) を出したが、まだ売れ残っているのが悩みのタネ。

スージィ甘金 Susie AMAKANE

●1956年、東京生●多摩美術大学卒
イラストのほかにマンガをかくこともあるが、マンガが面白くないと言われると、「おれ、マンガ家じゃないから……ボリボリ」と言ってごまかす御都合(ごつごう)マンガ家でもある。著書に「それゆけ！小松くん」(JICC出版) がある。

Tetsuro HOSHINO 星野哲朗

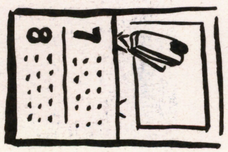
●1954年、東京生●千代田デザイナー学院卒
広告制作プロダクション勤務の後、1982年よりフリーとなる。広告・音楽関係 (レコードジャケット、カセットジャケット等) を中心に活躍。本当は、自分でレコードを出す (吹き込む) 側に回りたかったが、今は仕事を出される側になってしまった。

嶋岡誠一郎 Seiichiro SHIMAOKA

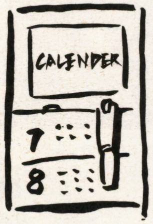
●1958年、新潟生●多摩美術大学卒
広告制作プロダクション勤務を経て、フリーのイラストレーターとなる。主に、雑誌・広告等の仕事をしている。近々、プロモーション・ビデオの制作にも手を出すつもり。たのまれると、イヤといえない新潟県人である。

BEEPカレンダーの使い方

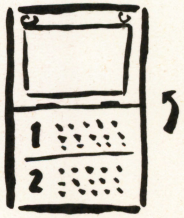
❶中央ページ（7、8月分）を開き、ハリガネを起こし、カレンダーを取りはずす。



❷取りはずしたカレンダーの中央を、再びホチキスで止める。



❸カレンダーを画びょうで壁に止め、あとは月が変わるたびにめくっていってください。



Published by SOFTBANK CORP.　Beep　1986/1　Special Edition　　Design:Masaki Katsumata

NEW BOOKS

ソフトバンクアートブックシリーズ①

ぼくのコンピュータ

山田晴久　作・絵

好評発売中

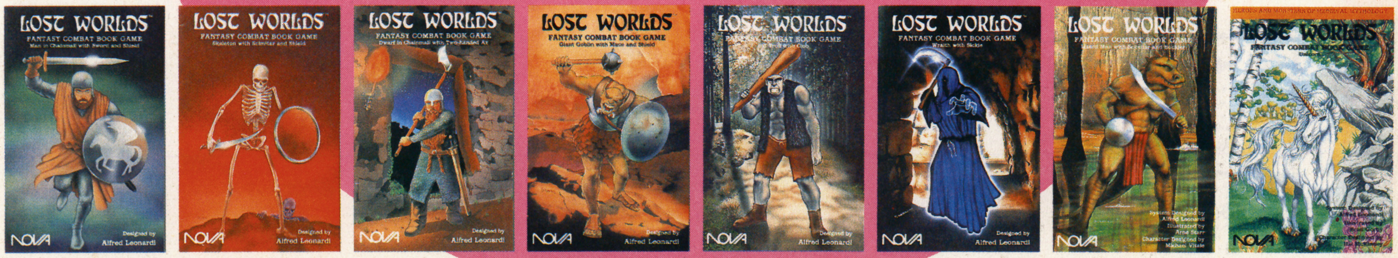
パーソナルコンピュータのコンセプトと夢を3歳以上のお子さんに知ってもらうように企画しました。
お子さんと一緒に是非ご覧ください。

B5変形　**定価1,400円**

アドベンチャーコンバットゲームシリーズ①～⑧

LOST WORLDS™
(失なわれた世界)

12月下旬発売予定



評判のゲームブックの中でも一味違う，米国NOVA社のファンタジーコンバットブックゲームの翻訳版です。
いま，注目を集めているアドベンチャーゲーム，ロールプレイングゲームで活躍するおなじみのキャラクターが
アメリカンコミックスタッチのイラストで初めて登場します。
2点以上自由に選んで闘い合う，ゲームマニアなら飛びつくおもしろペーパーソフトウェアブックゲームです。

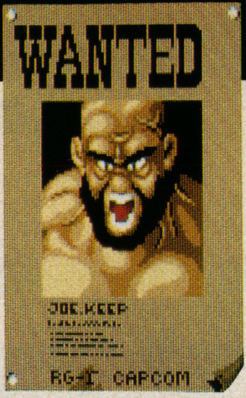
A5変形　**定価680円**

発行・問い合わせ先

SOFT BANK

日本ソフトバンク出版部

〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095



ピードアップ。
●Zライフル……拳銃の飛距離アップ。全方向発射のとき威力発揮。
●サイコバレット……弾のスピードがアップ。

これらはそれぞれ5個まで表示でき、255個までストックできる（コンティニュープレイすると、取ったパーツはキープされる）。ただし、タルの中のドクロを取ると、それぞれのストックを1個ずつ失ってしまう。点も1000点と低いから、取ると大損。

またポニーが入っているタルがあるが、これを取るとサンダーボルトに乗ることができる。この馬は1発や2発撃たれても死なない。つまり、ビリーが2、3人増えたと思ってもらえればけっこーだ。

ボスも子分も手ごわいぞ！

スタートボタンを押すと、シブイ音楽とともにおたずね者の手配書がつぎつぎに表示される。最後にラウンド1のボス・マスターの手配書が出て、ゲームスタート！

●ステージ1

例によってやられ役の子分が出てくる。この面はまだ楽だけど、ラウンドが進むとこいつも手強い

ここは3ステージ。ザコをやっつけたら馬に乗って先へ進もう。ところで、小川のなかには入れないのでご注意を！

敵になる。それはビリーが後ろに撃てないからだ。ラウンドが進むにつれ、横から出てきて後ろにまわるってパターンが多くなるんだ。

各所に置いてあるタルはパワーアップの源泉。取り逃がしのないように撃ちまくろう。

町もなかほどにさしかかると、窓からビリーを狙うスナイパーが現れる。こいつは当たり判定が小さいし、攻撃も激しいから要注意。と、この調子で進行していくが、

ボーナスの砂金袋をいただいて橋を渡ったらいきなりおいしそうな牛が突進してきた。

ボスのBGMに変わったときからむずかしくなる。まず、ダイナマン。放っておくと、どんどんダイナマイトを投げてくる。もちろんこれは、しばらくすると爆発する。爆発に巻きこまれないようにするか、足で踏み消すしかない。でも導火線が光ったら、近づかないほうが利口だよ。

それにナイフを持って飛びかかってくる「一撃」もこわい存在だ。こいつはタフだから4発撃たないと殺せない。ただし、空中ではダメ。着地したときに撃たないと倒せないのだ。

3ステージのボスはなぜか忍者なのじゃ！すばやい動きは1、2ステージのボスとは比べものにならないくらい手ごわいぞ。

さあ、いよいよボスのライフル男・マスターの登場だ。こいつは12発当てないと倒せない。これはどのボスにも共通している。で、こいつの場合、3発攻撃されるとふせてビリーを狙う。でも3回攻撃すれば起き上がるから、これを待って撃っていけば楽勝だ。

スナイパーは早めにやっつけておかないと、やっかいな敵になるぞ。

（ボーナス1万点）

●ステージ2

このラウンドは線路、列車から出てくる敵をどうかわすかがポイントだ。たとえば、ライフルを撃ってくる子分。こいつは数発撃たないと倒せないのだ。でも基本的にはラウンド1とあまり変わらないから、今までのテクニックを駆使して進もう。このラウンドではスタート後すぐに馬に乗れる。でもタルに触れるとタルが消えてしまうし、また距離が長いからとちゅうで撃ち殺されることが多いんだ。

で、一撃とダイナマンの登場。タルを撃とうとすると、やつらの攻撃をまともに受けてしまうぞ。

ボスは2丁ライフル男だ。列車の上からの攻撃はキツイし、しかもゴロゴロ転がってなかなか当たらない。ザコも強い。みんなまとめて、全方向発射で撃ちまくれ！

（ボーナス1万2000点）

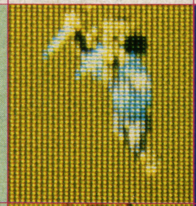
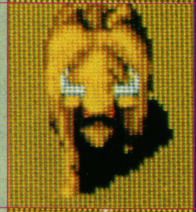
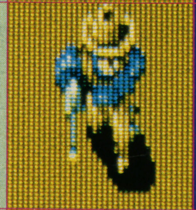
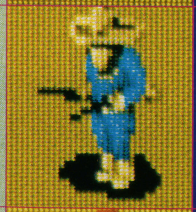
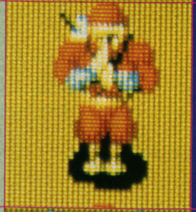
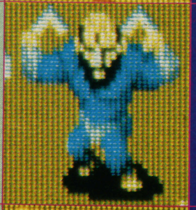
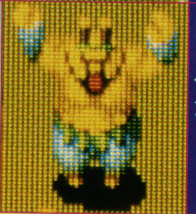
●ステージ3

西部の街並みや列車で構成された今までのラウンドとはうってかわって、ここは山や河をのぞむ草原。疲れた眼を休ませてくれるための面なのかな？

河には橋をかけられているところがあるけど、もし渡りそこねてもミスにはならないし、河にも落ちない。ワープしてしまうんだ。

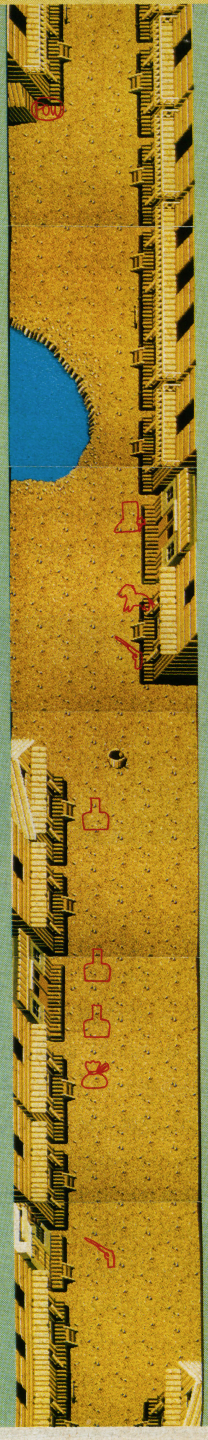
さて、この面でやっとサイコバレットが出現する。弾のスピードを上げるキャラクターだ。必ず取っておこう。

これが忍者の得意技ドロンの術だ。プレイヤーの弾が3発ヒットするごとに姿をかくす。

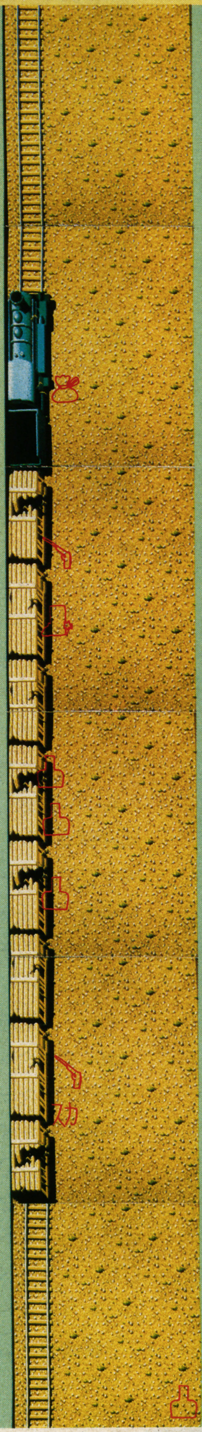
一撃		蝶のように横からいきなり現れ、プレイヤー(ビリー)をさえぎる一撃は4発の弾を撃ち込まないと倒せない。
牛		プレイヤーの弾が当たると怒って直進してくる牛は28発の弾を当てれば倒せると開発者は言っていたが……。
マスター		こいつは1ステージのボス。プレイヤーが3発の弾を当てると伏せ、さらに3発撃つとまた立ちあがる。倒せば1万点の賞金が入る。
ゴールドスミス		これが2ステージのボス。伏せて転がりながらプレイヤーの弾をよけ、2丁のライフルで攻撃してくる。倒せば1万2千点の賞金だ。
忍者		3ステージのボスは手裏剣の名手。ジャンプはもちろん、プレイヤーの弾が3発当たるごとにドロンの術でワープする厄介な敵だ。
カッター		こいつは4ステージのボス。2つのブーメランを同時に投げる強敵だが、倒せば1万5000点の賞金となる。
ピッグジョー		こいつが5ステージのボス。口からはファイヤーボールを高速で吐きプレイヤーを攻撃する難敵だ。賞金は2万点。

☆ステージ5までのマップ公開

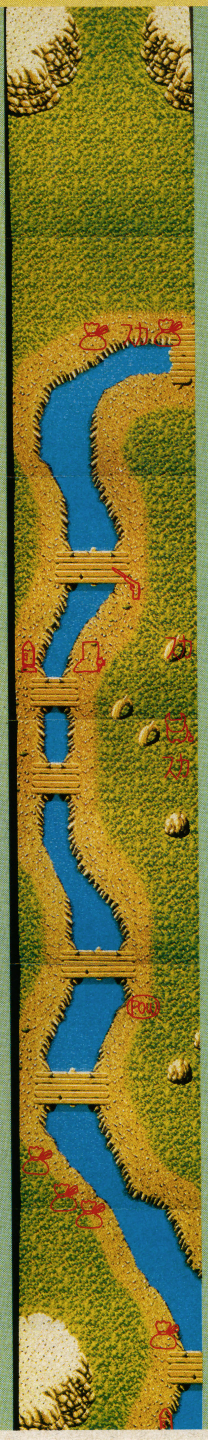
●ステージ1



●ステージ2

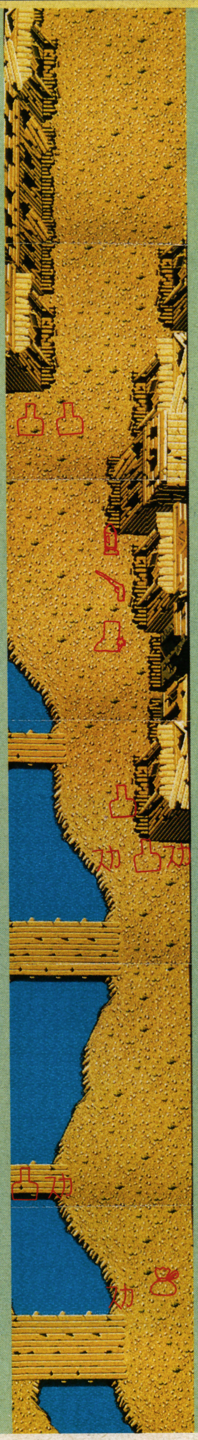


●ステージ3



●ステージ4

●ステージ5



登場キャラクター表

キャラクター	解説
プレイヤー(ビリー)	これがこのゲームの主人公だ。カウボーイハットがなかなかカッコイイけれど、顔が見えないのがちょっぴり残念だね。
サンダーボルド	サンダーボルドに乗ってしまえば、もうこわいものなしだ。敵弾を数発受けてもだいじょうぶ。楽勝だよ。
POW	こいつはタルのなかに隠されていて、取ると画面上にある敵と敵弾のすべてを一瞬にして消すことができる強ーい味方だよ。
ヤシチ	おなじみのヤシチは、カプコンゲームにはなくてはならないカクシ味！ その効果は、プレイヤーがひとり増えること。
バンブ	前方から現れて連続して弾を撃ち、帰っていく。こいつを倒すためには2発の弾を当てなければならない。
ダイナマン	その名のとおりダイナマイトを投げてくる敵だ。地面に落ちたダイナマイトは、すぐに踏めば消しとめることもできる。
ザコ	1ステージから現れるザコは弱いけれど後方にまわり込まれると厄介なので出現したらなるべく早く倒そう。

ステージ4で佐吉発見！ すばやく取ったら、どんどん先へ進もう。

また、突然牛が現れたりする。こいつは直進しかしてこないけど、ぬぁんと28発も撃たないと死んでくれないんだ。というわけで、牛は無視してひたすら進みましょう。でもホルスタインは無視しないで取らなきゃいけないんだよ。

いよいよボスの忍者だ。なぜ西部の街に日本の忍者がいるんだろう。いやいや、考えているヒマはないっ！

エグゼド・エグゼスでおなじみのホルスタインも登場。そういえばこのゲームのデザイナーは岡本さんなんだって。

こいつは、ジャンプ・ジャンプ・ロングジャンプ……というようなパターンで攻撃する。ロングジャンプをしたら、忍者がシュリケンを2個投げてくるから注意。また子分の攻撃もスルドイぞ。とにかく撃ちまくるのだ！

忍者は3発攻撃を受けると、忍法を使って消えてしまう。つまり、3回消えたあと、もう3回当てれば忍者を倒すことができるってわけだ。（ボーナス1万5000点）

おっと、これはおっかない。逃げるが勝ちとはこのことだ。走り去った牛のいたところには、ウンチじゃなくてタルが置かれているのだ。

●ステージ4

このラウンドも前の面と同じく山や谷のシーンだ。でも、こんどはそう楽には進めないぞ。

まず、ダイナマン、一撃にバンブと、敵キャラの総攻撃が続く。馬もなかなか進めない。

そして最後には、牛がなんと4頭も現れる。この牛の下にタルがあり、ベレットとライフルが隠れてるから、牛を1、2発撃ってどかしてから、タルを撃ってパワーアップしよう。

さて、この面のボスはブーメラン使いのカッターだ。こいつはほぼ確実にビリーめがけてブーメランを投げてくる。

だが、こいつにも弱点はある。ブーメランを投げる前に弾を当てれば、ブーメランを投げなくなるのだ。ジャンプもしたりするが、ロングジャンプはしないし、バンバン撃ちまくればOKだよ。ただし前面同様、ザコの攻撃が強い！

（ボーナス1万5000点）

ステージ4のラストはブーメラン男が2つのブーメランをシュルシュルと投げてくる。

●ステージ5

いよいよゴーストタウンの面だ。

ここまで来ると、敵もかなり強くなる。フォーメーションも強く、敵はまんべんなく出現する。一撃もバシバシ現れるので、できることなら、出現・即撃退、といきたいものだ。

こんどの親分は、ダイナマイトの使い手・ピッグジョーだ。でもこいつに会うまでには、きびしーい防衛戦があるんだ。まず、ダイナマン。これが終わったと思ったら、こんどは一撃がこんにちは。さらに窓からはスナイパーがババババ……と攻撃。

やっとのことで親分を出しても、またタイヘン。とにかくダイナマイトがすごい。さらにこいつは火まで吐いている。もうこれはバンバン撃ちまくるしかない（これはっかりだな……）。

（ボーナス2万点）

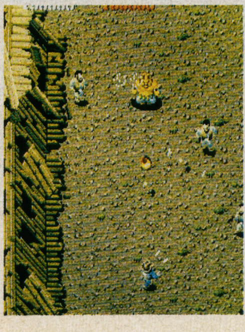
……と、まあ、ゲームはこんな具合に進行していって、次ステージのインディアンの街へとつながるんだ。この6面っていうのがとんでもなく長くって、なんとノーマルステージの3面分もある。また、このほかにも牧場とかあって、なかなかおもしろいゲームになっている。

とにかく奥も深いし、ストーリー性も高いというスグレモノだから、ゲームセンターで見かけたらぜひ1回（1回や2回といわず、10回はやってほしい！／開発者談）はプレイしてみる価値があると思うよ。

ここがステージ5。2階の窓からの攻撃にはとくに注意！バンバンやっつけようぜ！

それから、おまけの情報をもうひとつ。隠れキャラとしてトンボ（赤次郎）も出現するはずなんだ。ヒマな人は出しかたを考えてみよう。で、もし方法がわかったら、さっそくBEEPの「ガン・スモーク　隠れキャラ係」（編まぁた勝手に係を作る……・・・・・ブツブツ）まで送ってみよう！ もしかしたら開発者からの返事がもらえるかもネ！

※取材後にゲーム内容が一部変更となりました。



これがステージ5のボスだ。爆弾のほか、口から火炎を吐いてくる難敵。この火の玉攻撃がハンパじゃなくおっかないんだ。

VIDEO GAME LABO

インディージョーンズ

アタリ

文／CPM闘幻狂BAMBOO

○○マヤポールの秘宝を取り戻せ！

「インディージョーンズ」と聞けば映画を思い出す人が多いよね。そう、その映画がそのままビデオゲームになってしまったんだ。それも音声合成により、プレイヤーに語りかけてくるからすごい。

内容は、マヤポールと呼ばれるインドのへんぴな村里で守られていた聖なるサンカラストーンを取り戻すというもの。インディーは1本のムチを操って、敵を倒す。

第1ステージは、鉱山の洞窟の中。インディーはとちゅうのおりの中に閉じこめられた子どもたちを助けながら、トロッコの前へ急ぐんだ。おりはムチでたたけば鍵があく。ここで子どもを全員助けるとボーナスポイントが入るんだけど、逆にひとりも助けないとトロッコに乗れない。また悪人は、何回もムチでたたくと谷底へ落とすことができるぞ。

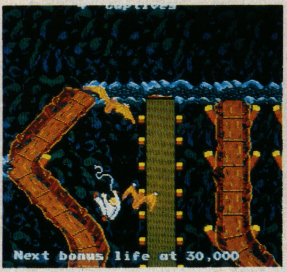
第2ステージは、さっきのトロッコに乗って次のステージの入り口まで行くんだけど、線路がふたまたに分かれていたり、途切れていてジャンプしなきゃならなかったりと、なかなかたいへんだ。

また、敵がトロッコに乗って現れてもあわてないで。前にいたら、スピードを出してぶつかればOKだし、後ろならムチで倒せる。左右にいる敵を倒すとポイントアップになるよ。ほかに、落ちているダイナマイトを爆発させたり、オイル缶を倒してオイルで敵をころばせたりもできるけど、後ろから来たトロッコにぶつかったり、脱線したりしたら死んでしまうぞ。

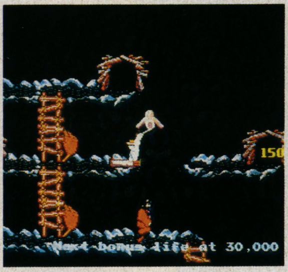
さあ、無事に最後まで着くと第3ステージ、魔宮だ。4本の腕を持つ死の女神、カリの前まで悪人を倒しながら進み、女神の前にあるサンカラストーンを取り戻さなければならない。ゲームは3つのサンカラストーンを取り戻すまで続くんだ。

ここは魔宮。目的のサンカラストーンはもう目の前だ。

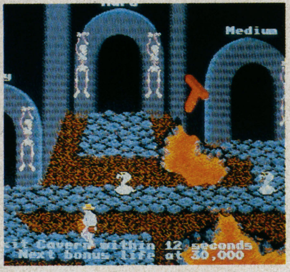
ジェットコースターのようなトロッコで、いっきに山をくだろう！



コウモリの攻撃に合い、あわれにも谷底へ。進む道は険しいぞ。



プレイヤーのただひとつの武器、ムチはこんなことにも使えるよ。



入り口は3つ。どこを選ぶか、それはキミ（プレイヤー）の自由だ。

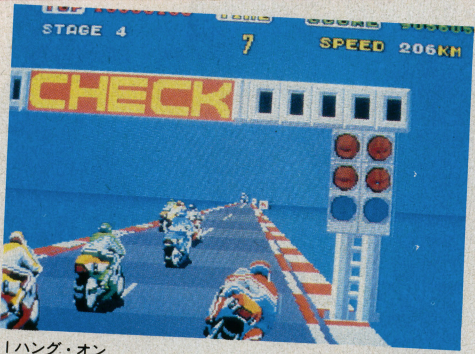
ビデオゲーム人気10

集計期間昭和60年10月1日から10月31日まで

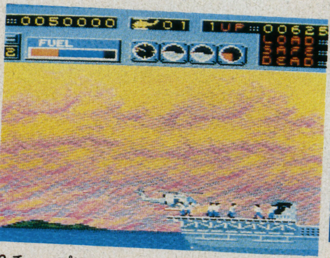
ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	2	ハング・オン（セガ）	プロのテクニックを体験できるぞ！
2	—	グリーンベレー（コナミ）	たったひとりで敵に立ち向かう男の戦い。
3	—	チョップリフター（セガ）	ヘリコプターで捕らわれた仲間を救出せよ。
4	8	コナミRF-2（ナムコ）	コックピット型カーレースの迫力を味わおう。
5	1	エキサイティング・アワー（テクノスジャパン）	ユニークな5人の敵と戦うおもしろプロレス。
6	4	タイガーヘリ（タイトー）	ヘリを操作し、機銃、爆弾で敵をやっつけろ！
7	10	テラクレスタ（日本物産）	各種パワーパーツを取り敵基地を破壊せよ。
8	7	バギー・ボーイ（辰巳電子）	ドキドキハラハラのカーアクションゲームだ。
9	5	グラディウス（コナミ）	パワーアップで最強装備。強敵に立ち向かえ。
10	—	影の伝説（タイトー）	手に汗にぎるリアルな忍者の戦いだ。

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

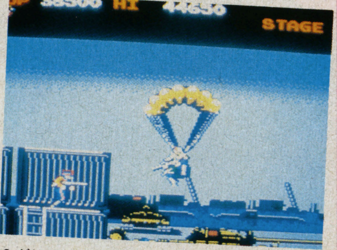
●協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド



1ハング・オン



3チョップリフター



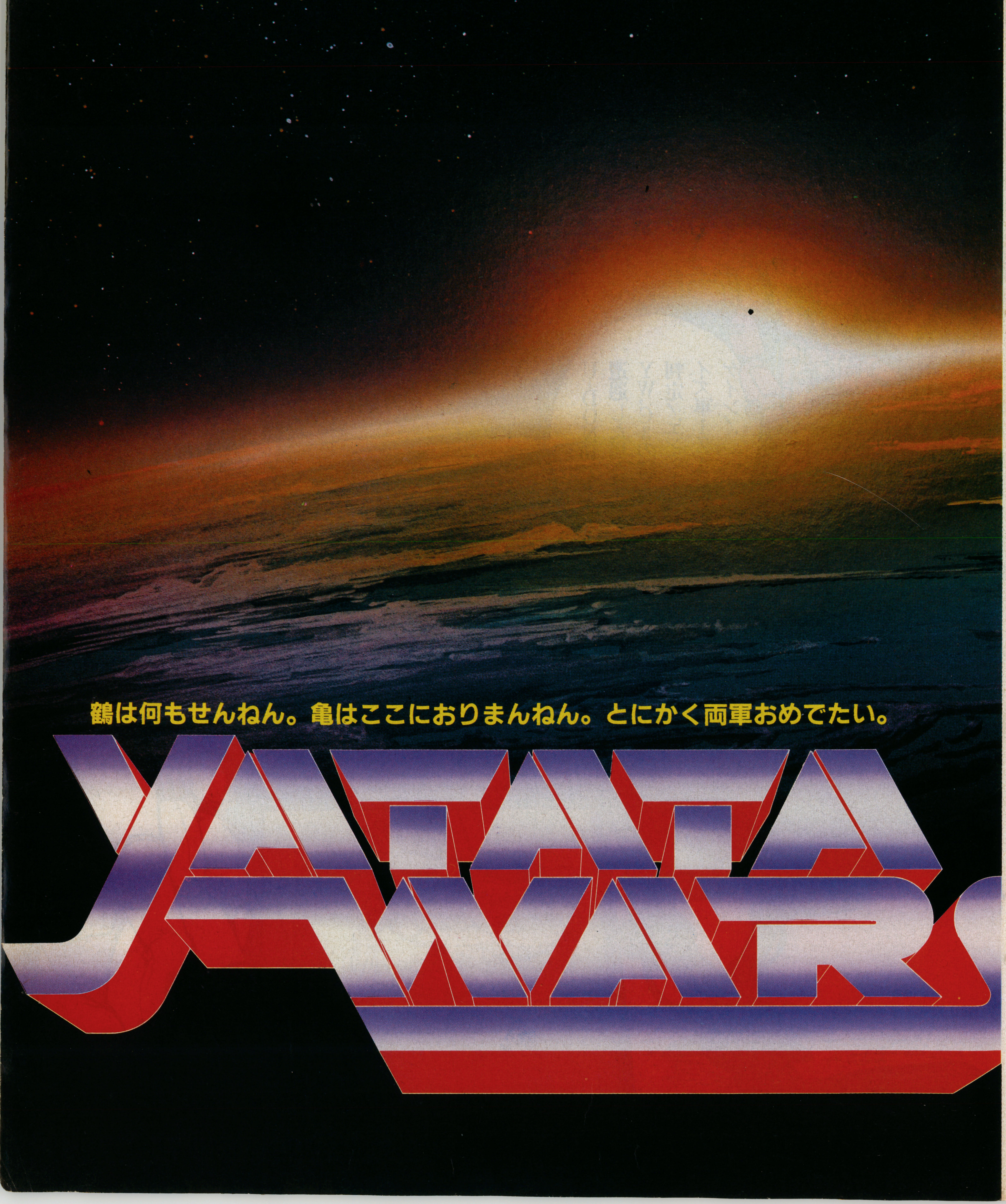
2グリーンベレー

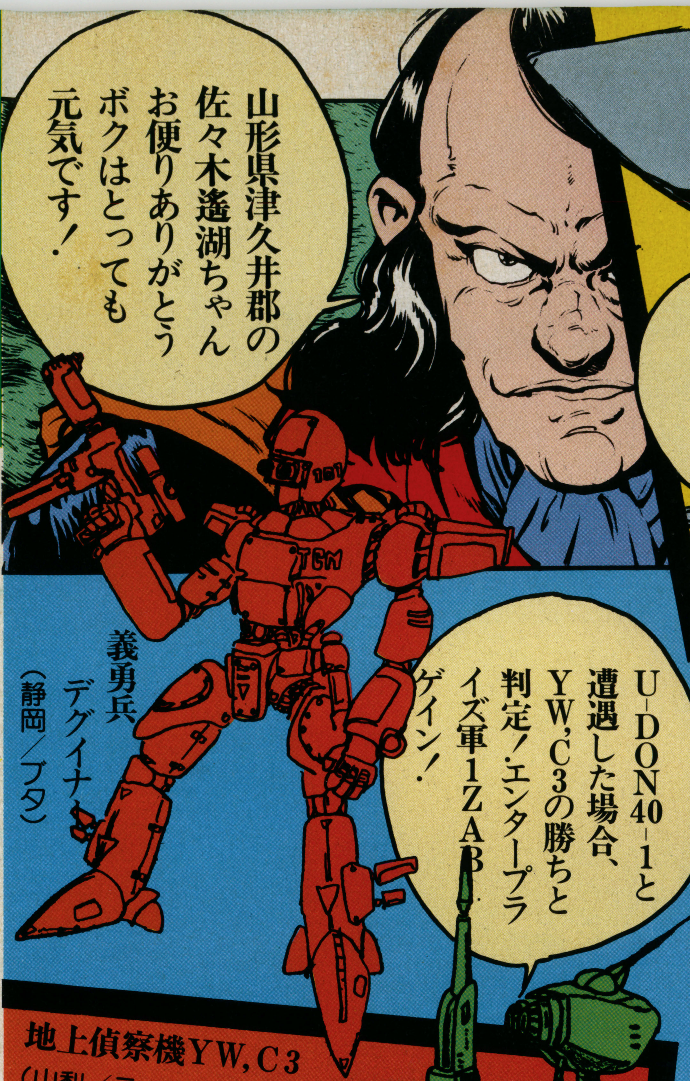
プライズ

●イラストレーション
もとのりゆき／村田健司／中山蛙／団獅子丸／猫谷赤朴／海明寺裕／カッペ

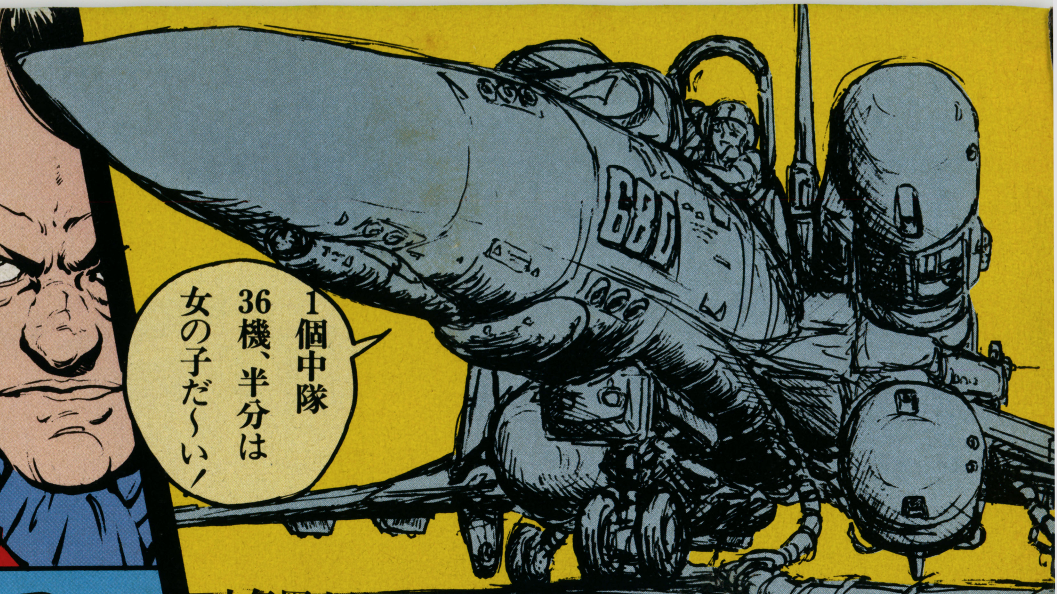
●プログラム
ドクトルだみお

●企画制作
御厨さと美&MICMACプロダクション／キャプテン・アナクロ&ソラリス／怪僧サブルーチン&エンター



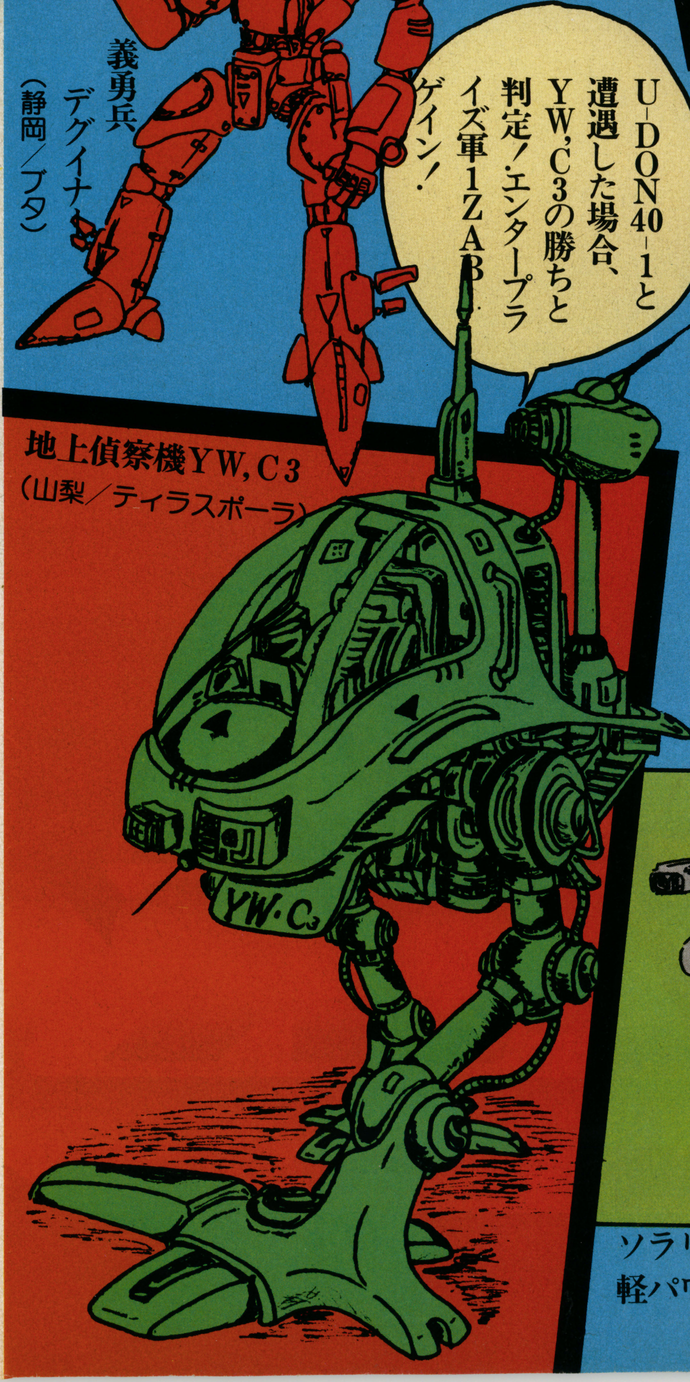


義勇兵デグイナ
(静岡/ブタ)

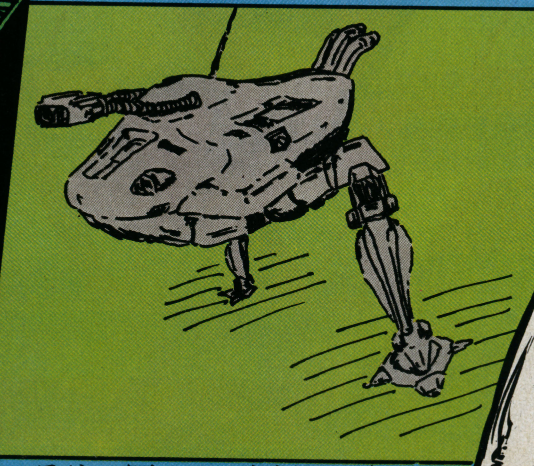


大気圏内外両用戦闘爆撃機FB-1013カシウス(埼玉/加藤秀

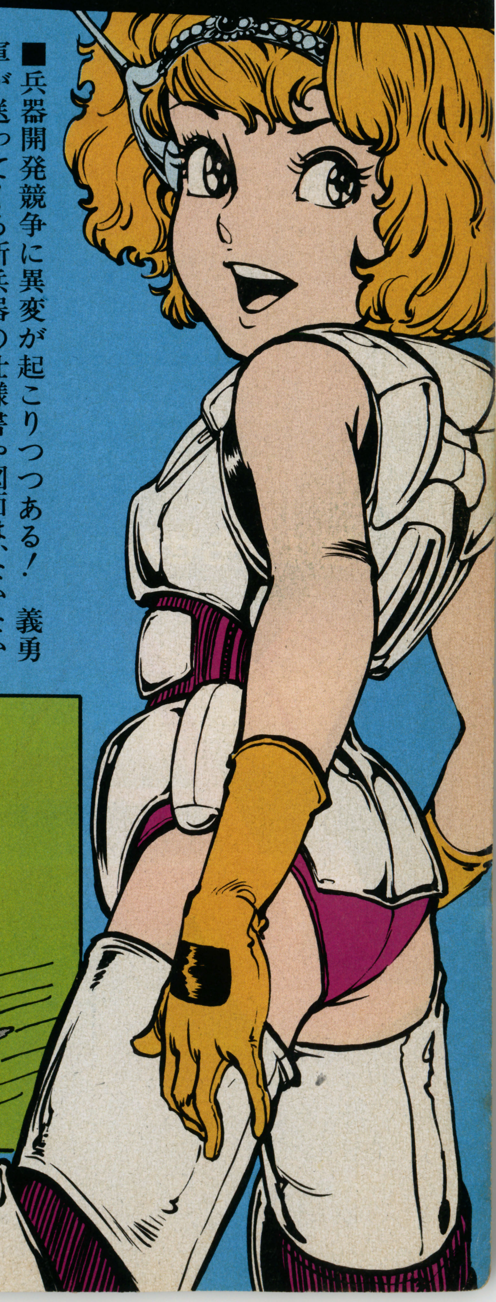
■兵器開発競争に異変が起こりつつある! 義勇軍が送ってくる新兵器の仕様書や図面は、なかなか戦局を左右するに至っていない。誌面で全部を掲載できないけれども、ヤタタ神社本舗の判定では、なんとしたことか新兵器の戦闘力や洗練度からいって、エンタープライズ側の義勇軍が圧倒しているようだ。これから見るにソラリス側の開発技術は想像した以上の問題を抱えているようだ。今後もこの傾向が続けばヤタタ神は、ソラリス側の戦力に何らかの虚偽申告があるとみて、究明に乗り出すかも知れないぞお。



地上偵察機YW,C3
(山梨/ティラスポーラ)



ソラリス軍カガワ圏自治区
軽パワードスーツU-DON40-1
(香川/福田隆也)



予定外の休戦にとまどう両軍！うかれまくる神様軍団！

正月休戦

あけましておめでとう

とにかく正月はいそがしい。まずは元旦「初詣」、それに「初富士」。そして「初日の出」。日本人だったら、神社へ行って、日本のシンボルの日の出と富士山くらい見ようではないか。これをセットでやるには、なんとか富士山の近くへ行かないといけない。それから、顔を洗うのが「初手洗」、そして「初夢」。まあこれは2日の夜でもいいらしいが、なんとか1日にすませたい。2日はもっといそがしいから。

ナカジオ皇帝の世迷い初め

2日、まず「初市」というのがある。ここで買い物をするのが「初買」。そうそう、商売をしている人は「初荷」。それからいそいで風呂にはいって「初湯」。ああ、そうだ、「初雀」「初烏」なんてのも、できれば元旦にすませたかったけど、2日でもまだ間に合う。縁起ものだけに、ぜひ、雀と烏の声くらい聞いておきたいものである。「鳴かぬなら鳴くまで待とう」では困る。なにせ、2日がリミットなのであるから。

それから、まだまだいそがしい。「初子」正月初めの「子」の日。「子の字遊び」をやりましょう。そして「初寅」毘沙門天へのお参りである。さらに「初卯」大阪だったら住吉神社、東京では亀戸の妙義社へ直行。

ところで、今年のお正月にてらしあわせてみよう。正月元旦、「巳」である。弁才天へお参りに行こう。前述の元旦の行事、これもノルマである。そして2日「午」。「初午」ではない。じつは「初午」は2月の第一「午」の日に行う。昔の人も休日を作っておいたらしい。しかし、やはり前述の2日の行事がある。

3日の「未」、4日の「申」、これもお休みである。しかし、正月の行事はまだまだある。「初硯」、つまり「かきぞめ」である。そして「初髪」、さらに「初狂言」。とにかくいそがしい。そして5日「初酉」、じつはこれも11月の行事。やっぱりお休み。親戚でもたずねてみよう。6日「戌」、お休み。しかしこのあとが大変である。7日「初亥」、摩利支天にお参りである。そして8日、例の「初子」である。

とにかくいそがしいのだ。これだけで、お正月なんかどっかに行ってしまう。スキーもスケートもしているひまなんか、まったくありゃしない。

そんなことを考えつつ、現代に生まれ、行事がおろそかになっていることをひそかに感謝するのであります。

正月休みくらい、ゆっくりしたいもんだ！

YATATA WARS

ソラリス正月休戦特別ストーリー

初春の惑星に熱き血潮を見た!!

お手つきは許さん!

正月である。めでたくもおそろしい正月である。

惑星ソラリスでは、ことしもキャプテン・アナクロの指揮のもと、はなばなしい正月行事がとり行われている。サブルーチン率いるエンタープライズ軍がついに戦線を放棄するのではないかというデマさえ流れ、例年にもましてハデな正月だった。

そこへもってきて、キャプテン・アナクロがとんでもないことを思いついた。4人1組のチームを組んで〝坊主めくり〟をやり、勝ったチームに今年のソラリス軍の幹部をやらせるというのである。

「キャプテン、どうして〝坊主めくり〟なんです?」ニタコが尋ねた。

「いや、ちょっと……」

「まさかとは思いますが、サブルーチンが坊主で、姫の争奪戦やってるからとかいう、しょーもない冗談やったら承知しませんよ」

「あっ、やっぱりわかった?」

「あのですね、キャプテン、そういうレベルでものを考えていると頭がエンタープライズ並みになりますよ。僕は知りませんからね」

「まあ、そう言うなニタコ。君の好きな金色のパワードスーツつけてやれるゲームにしたから」

「…わかりました。やりましょう」

というわけでまずニタコ、オカダンナ、ウーサン、サーリの幹部チームがアナクロの思うつぼにはまった。

一方まじめなマックス・ウェランは、アナクロに期待していると言われれば、もちろんいやとは言えない。彼のチームにはナビゲーターのウォード、生物学者のダンチェッカー、それから幸運の遺伝子をもっているというふれこみのティアラ・ブラウンが参加した。

きまじめな彼らは、アナクロの言葉を真に受けたのか、入念な打ち合わせに余念がない。幹部チームはといえば、まじめに考えるのもばからしいので、雑煮の残りを片付けながら、おせちをつついていた。

「マックスがどういう芸を見せてくれるかだな」と、ニタコ。

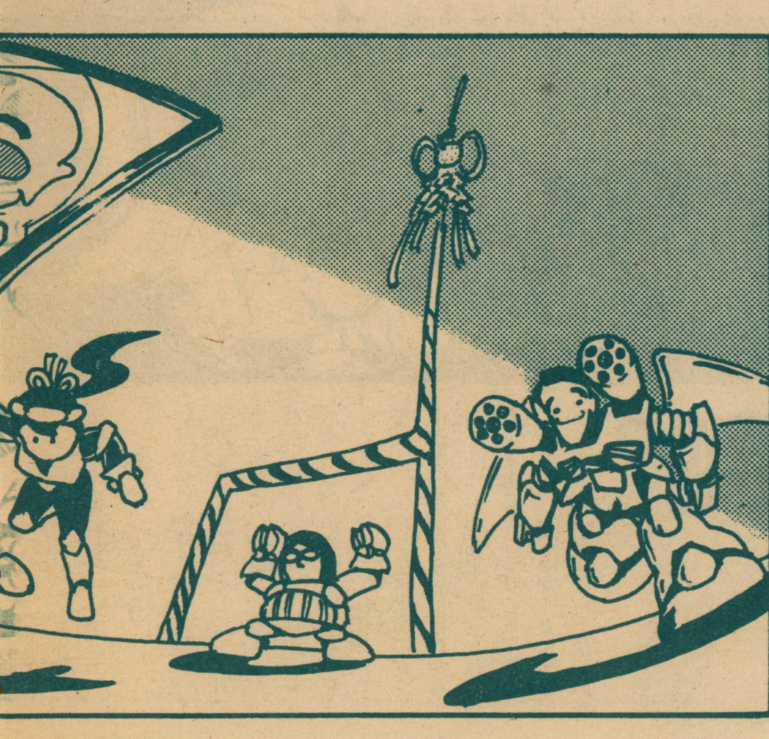
「無理、無理、彼のギャグはエンタープライズよりヘタだから」

「やっぱり、ティアラの幸運の遺伝子が問題やな」

「ふん、プロテクターがなんぼのもんや」

「また読者にわからんことを……」

ウーサンが頭をかかえる。



「固体ヘリウムの神様にわかればええんや」オカダンナが重箱の隅をつつきながら言った。

惑星ソラリスの思考する海がぶつくさ言いながら巨大な野外コロシアムを形成していた。観客席はすでに超満員である。中央の試合場ではゲームに出場する2組のチームが、積み上げられた数十枚のカードをはさんで整列していた。

グワシャ! ガシャン! ドシーン! ガチャガチャ! ガシャコン!

8台のパワードスーツが騒々しい音を立てている。

「まもなく試合開始です」

アナウンサーがそう告げると場内がシーンと静まり返った。

ジリリリリリ!

「さあ、いよいよ試合開始です。実況担当は私カッペ、解説はドクトル・だみおです。先攻はマックス・チーム。あ、誰かカードの前に出てきました。マイケル・ウォードのようです」

観客の見守るなか、マイケルのパワードスーツが1枚目のカードをつかんで一気に裏返すと、横へ投げ飛ばした。

「あーっと、正規軍のカードだ。マックス・チーム、無事1点を取りました」

幹部チームからニタコが進みでて、おなじみの金色のパワードスーツを自慢そうに見せびらかしては、愛想を振りまいている。空に向けてパワーランチャーを2、3発ぶっぱなすというサービスぶりだ。それから思いきり格好をつけてカードをめくった。

「あー、またもや正規軍です。これで1対1。ニタコはチェッというポーズをとってから列へ戻ります」

次にマックス・チームのダンチェッカーがカードをめくったが、またもや正規軍だった。観客がいらついてブーブー言う。オカダンナがそーっと進みでるや否や目にも止まらぬ早さでカードをめくると、それをかかえて走り出した。目指すは味方ゴールのようだ。

「姫だ！ 姫のカードだ！」

場内から喚声があがる。

「出ました。ついに姫のカードが出ました。さあおもしろくなりそうですね。これを味方ゴールに入れれば5点の得点ですが、相手ゴールに入れられれば10点を与えてしまいます。あーっと、マックス・ウエラン、オカダンナにタックルをかけた！ オカダンナひっくり返るが、カードは離さない。ウォードがそれをひったくろうとする！あっ、その頭にサーリのパンチが飛ぶ。あわれウォード、ぶっ飛んだ！ ニタコがマックスにつかみかかったすきに、オカダンナ、マックスを振りきって走りだす。ダンチェッカー、追いかけるが間に合いそうもない！

おっとダンチェッカー、何を思ったかオカダンナの足元にサイフを投げた！ オカダンナ思わずサイフを拾おうとするが、おー、これはすごい！ サイフが逃げる！ダンチェッカー、頭脳プレーに出ました！

これは反則になるのではないでしょうか。ドクトル・だみおの意見を聞いてみましょう。いかがでしょう、ドクトル？」

「こらぁー、そのサイフは私のだ！返せぇー！」

「……ありがとうございました。さて、状況はどうなっているでしょうか。あ、オカダンナ、いきなりカードをほうり投げてサイフに飛びついた！ カードはそのまま飛んでいくが、あっ、危ない！カードがサーリを直撃した!! サーリ、思わずカッとしてカードをつかむとオカダンナに向かって投げつける！ あー、オカダンナ、はじき飛ばされてダンチェッカーにぶつかった！ そのまま2人とも場外です。

いやー、これはサーリにカードをぶつけてしまったのが彼の不運というべきでしょう。ダンチェッカーにいたっては災難としかいいようがありません」

「あの人のパワーは本当に恐ろしい…」だみおが横から口をはさむ。

「あっ、何とハネ返ったカードをサッと受けとめたのは、今まで気配を消していたウーサンです。ウーサン、そのままそそくさとゴールへ。幹部チーム、一挙5点の追加です」

それからしばらく、正規軍のカードが続き、2枚目の姫のカードはマックス・チームのティアラ・ブラウンがめくった。

「あっ、またもや姫カードです。ティアラ、カードをつかんで走る！

幹部チーム、それをくい止めようと彼女を追いかける！ ティアラ、逃げ切れるか、ちょっと無理のようです。味方にカードを渡したいところだが……。あーっと、ニタコ、足がもつれたのか突然ころんだ！ それにぶつかってオカダンナもひっくり返る!! サーリ、横あいからティアラに飛びつこうとするが、あーっと、これもパワードスーツの操作ミスかとんでもない方向へ飛んでいる！ ウーサンはどうした！ おー、これはどうしたことでしょうか、ウーサンのパワードスーツ、ピクとも動きません。どうやらトラブルのようです。

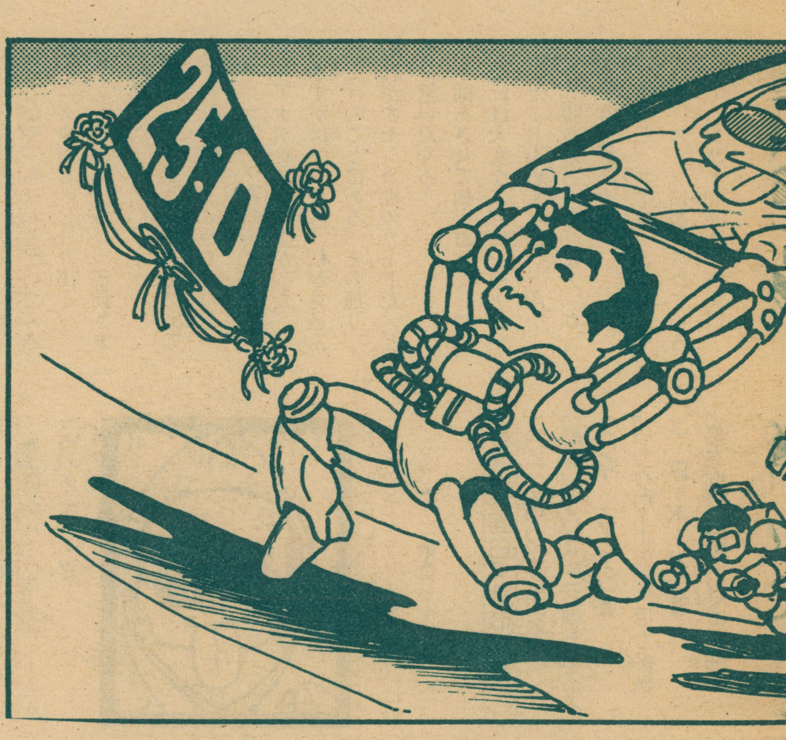
じつに、どうしようもなくドンくさいことをしている幹部チームを尻目にティアラ、ゆっくりと今ゴール。楽勝です。なるほど、これが幸運の遺伝子の威力というものでしょうか!? さあおもしろくなってきました」

こんな調子で試合は順調に進み、25対24で幹部チームがわずかにリードしていた。

「さあ、残りのカードも少なくなってきました。しかし、何といってもまだ坊主カードが出ていません。あのエンタープライズ軍の愚将、サブルーチンの描かれているといういまいましい坊主カードがまだ2枚とも残っています。それにひきかえ姫カードは残りわずか1枚。おそらくこれはキャプテン・アナクロの陰謀にちがいありません。

あっ、ニタコがカードに近づきます。カードを持ちあげて、あっ、一瞬、裏を覗くとオカダンナに向かって何か合図した!! いけません！ これは反則です。カードは……あっ、やはりサブルーチンです。このカードを相手のゴールに入れれば、相手の点数はゼロになります。さらに、次の姫カードを手に入れれば、その点数を味方の点数にすることができます。

ニタコ、相手ゴールに向かって走り出しているオカダンナに向かってカードを投げます。いいコン



●ソラリス正月休戦特別ストーリー／初春の惑星に熱き血潮を見た!!

トロールです！　しかし、オカダンナ、迫ってくるカードを見て、思わずよけてしまった！　まあ当然ですね、彼はさっき痛い目にあってますから。

　地面に激突したカードをつかんだマックス、反対のゴールへ向かって走り出した！　その背中にサーリの飛び蹴りが炸裂する。マックス、思わずカードをとり落とした！　と、ニタコがそれをつかんでサーリへ投げたー！　サーリ、しっかと受けとめて、何とカードを振り回しながらゴールへ飛びこんだ！　周りにカードの直撃を受けた連中が敵味方を問わず、ひっくり返っている！　サーリ、パワーの勝利です！　これで試合は一方的になりました」

　だが、次の坊主カードをティアラがあっさりと相手ゴールにほうりこんだので両者0対0となり、最後の姫カードをどちらが取るかで勝負が決定することになった。

　ところが、なぜか最後の姫カードは出なかった。場内が騒然とする。

「おーっと、これはどうしたことでしょうか。姫のカードが1枚足りません。

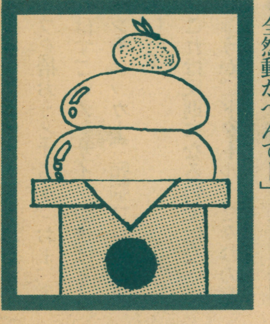
　ちょっとお待ちください、今キャプテン・アナクロからの声明があります」

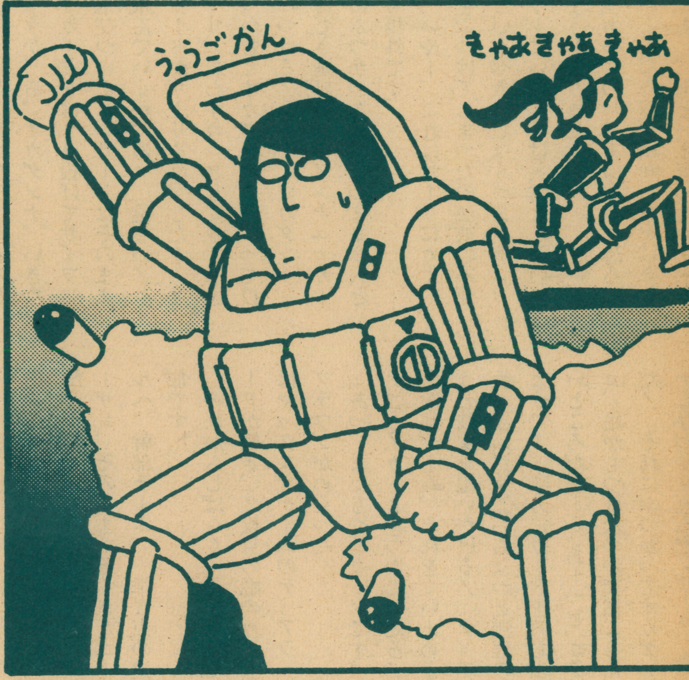
「おい！　こらそこのお前ら！　どこに目ェつけとんのや!!　目の前にあるのんは姫カードと違うんか!!」

「……ということでした。へえっ、何やて！　あっ、あー!!　お、おい、誰かそのカードの置いてあった台を裏返してみろ！」

「ま、まさかぁ……」と言いながらも進み出てきたオカダンナは、その台に歩み寄ると裏返そうとした。

「全然動かへんでー」





「どこがや、ちょっとどいてみろや」ニタコがしゃしゃり出る。

「うーん、これはちょっと動きませんねぇ」

「ちょっと待てよ、おいまだ出てきていない姫カードって誰のだった？」マックスが怪訝そうに言う。

と、アナクロが立ち上がった。

「さすがはマックス。私が見込んだだけのことはある。その通り、それがオモシカ姫のカードだ。どや、驚いたやろ？」

　一同あきれて何も言えない。

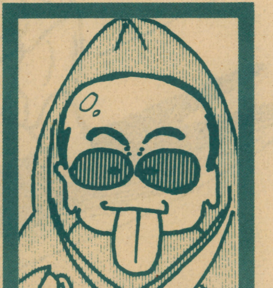
「これは大変なことになりました。このカードをめくらないと両チームとも勝ちはありません！　さあどうする、幹部チーム。

　オオッと、ニタコ、素早く前へ出ると、スーツに装着されているスローランサー60発を一斉発射！

頭にきてカードを粉砕するつもりか!?　いや、そうではなさそうだ。どうやら、カードの下に大穴をあけてカードの自重で裏返そうとしているようです！　なかなかいいアイデア……あーっ、これは何…うわぁー、ど、どうしたんだ、これは…た、たすけてくれぇ!……」

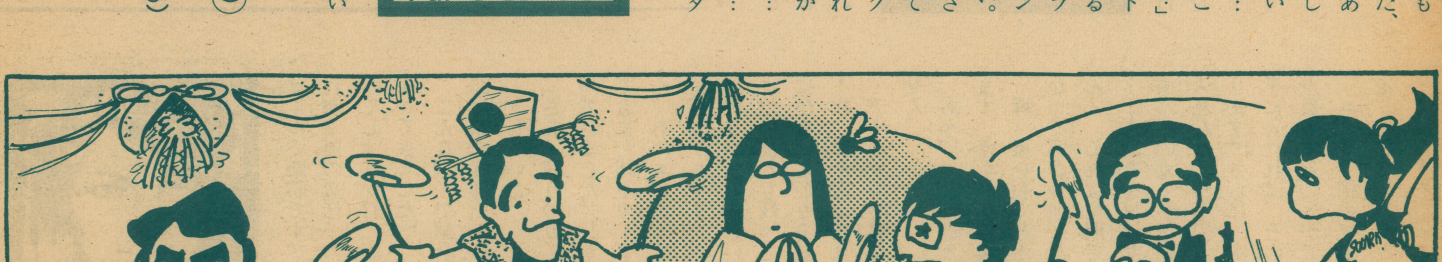
　巨大なコロシアムが、コロイド状の海にもどろうとして、いたる所で波打っている。さすがにソラリスの海といえども、スローランサーの連続攻撃には怒ったらしい。

「これは非常事態です！　みなさん、あわてず落ち着いて避難してください！　キャプテン・アナクロはもうさっさと逃げてしまわれました。とりあえずコロシアムから離れてください！……ゴボッ…私、カッペは最後まで…ガボッ……放送席から…ウワー！……ニタコのバカヤロー!!」



　こうしてソラリス軍の正月はいつものように華々しく終わった。

参考書（面白く読むために）
スタニスワフ・レム著
「惑星ソラリス」（映画もあるよ）
ラリイ・ニーブン著
「リングワールド」ほか多数
J・P・ホーガン著
「星を継ぐもの」ほか2冊



YATATA WARS

エンタープライズ正月休戦特別ストーリー
スター・ボーズ
―帝国漫遊記―

年の始めの腕だめし

謹賀新年。正月である。だからおめでたいお話である。始まりである。

「たまの休戦期間、片田舎で過ごすのもオツなもんじゃわ。のうスポさんや、カークさんや」サブルーチンはいたって脳天気だ。

「カークさんというのはおりませんが」SPOCHである。

「気にするでない。カッカッカッ」

「しかし休戦とはいえ馬鹿正直に遊んでいていいものかしら?」

イフ=ゼン=エルスは心配そう。

その横では大字黄金丸がエルスの胸を狙っている。殺気!　エルスの平手打ちが黄金丸の下ぶくれのほっぺたに決まった。下ぶくれが片ぶくれになった。

漫遊である。彼らの乗る巡洋艦カニシカは乳牛座α星ホルスタインに向かって航行している。この第4惑星が黄金丸の生まれ故郷、正月に帰省しないとご先祖さまのバチが当たる。

「おぬしのような悪ガキの生まれた星というのはいったいどんな世界じゃ?」ドロナワ姫も乗っている。当然レギュラーメンバー、謎のすけべ仙人の老師、サイボーグのチャイ=ムルギー、そしてインド象の花子もいっしょだ。

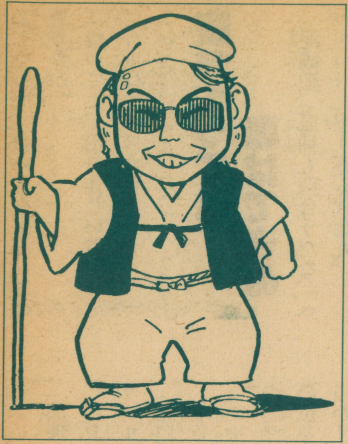
「うむ、ホルスタイン第4惑星イナカンダルとな。ひなびたところもまたいいもんじゃ」

サブルーチンも好奇心をオデコいっぱいにみなぎらせている。

「最終ワープ終了」突然コンピュータのアナウンスが入った。「軌道上マデアト12800秒、映像ハイリマス」

唐突にメインスクリーンに惑星が映った。マリネリス溪谷なみの段々畑が地上を覆い、田舎の香水の分子が成層圏を越えて染み出している。いかにも黄金丸の故郷である。

「カッカッカッ、いよいよですぞ、スポさんや」この旅でのサブルーチンは身分を隠してエチゴのチリメン問屋、ミツエモン。完全に役になりきっていた。



カッカッカッ。元旦というのは何回迎えてもすがすがしいのう。なあスポさんや。

田舎に着いた時の不愉快な気分

「な、なんじゃ、この臭いは」シャトルのタラップに立ったサブルーチンは思わず鼻を押さえた。

見るとシャトルポートの隣はすぐ畑となっている。その縁にそって肥溜めがズラリと並んでいるのだ。なんとローカルなシャトルポート。着陸ミスをしたらあれが口を開けて待っているというわけだ。

「空気が旨いべ」黄金丸はそんなサブルーチンにはおかまいなしだ。

「さあ、おらの村さ行くだ」先頭をきって歩きだす。エルス、老師、チャイ、そして花子がつづいた。サブルーチンにとってエルスが平然と、いやむしろ嬉々としているのが不思議でならない。隣でやはり鼻を押さえているドロナワ姫と目を見合わせた。

「黄金丸が元気なのはいいとして、なんでお前も平気なのだ?」

サブルーチンがたまらずエルスに尋ねる。

「だって、あたしもここの生まれだもん」平然としているわけだ。なんとエルスは黄金丸と同じ村で生まれ育ったのだった。

ゲゲーベン、ゲゲーベン、鳥が(多分鳥だと思う)鳴いている。カラスが2度鳴いて、オケラが3度鳴くと豊作になるという言い伝えがあるが、この村は何があっても豊作にはなりそうにない。すさまじい荒廃だ。エチオピアはだしの荒れ地が広がり、畑にはペンペン草、野良犬はゾンビのようにうろついている。肥溜めだけが溢れかえっている。

「ひどい所じゃ」

ドロナワ姫が言った。

「お、おらの村が…」黄金丸の声もひきつっている。無理もない。村に近づくほど荒廃がひどくなるようだ。

「おらの村は実り豊かだったはずだが」

ヒュン!　突然、鍬が飛んできてサブルーチンの足元に刺さった。カッポン、カッポン。ガチャガチャ、チンチン!　鍋や釜を叩きながら一団の村人が現れた。一様にボロをまとっている。

「よそ者来るまで、この村、平和な村だった」

リーダーらしい老人が前へ出た。

「悪魔の火焚いたの誰だ!」

「帰れ!」「帰れ!」鍋、釜を叩く音がひときわ高くなった。

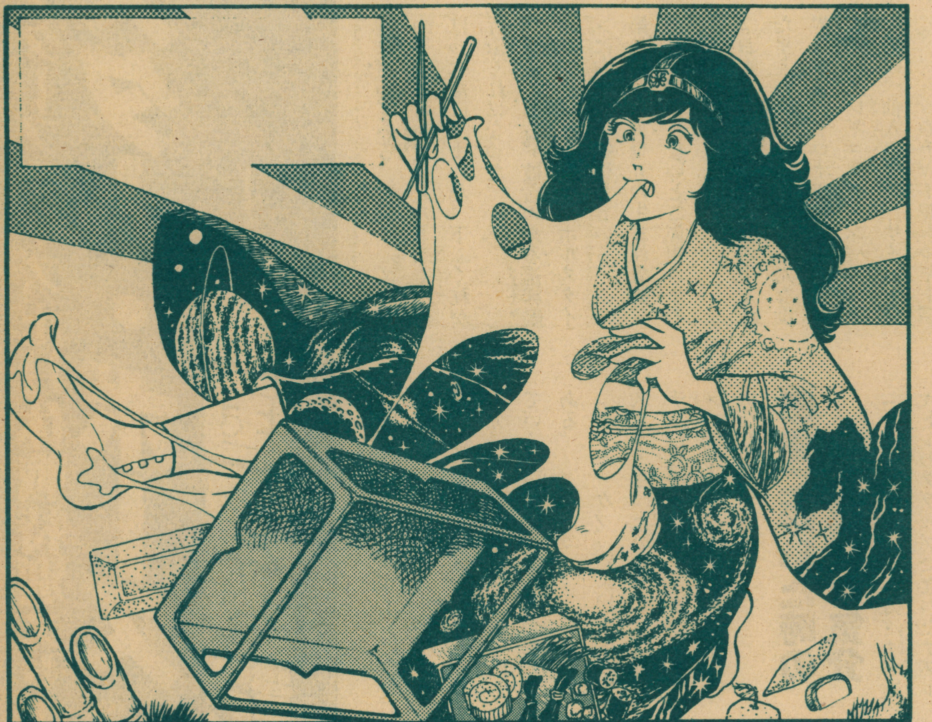
「ま、待ってくれ。おらだ。黄金丸だ」

「おお、おめえは…」黄金丸とエルスを見て老人の口調が変わった。

「…やっぱ、おめえも帰れ。この悪ガキが」
「待ってよ、田吾作じいさん」
今度はエルスが前へ出た。
「いったいどうしたっていうの?」

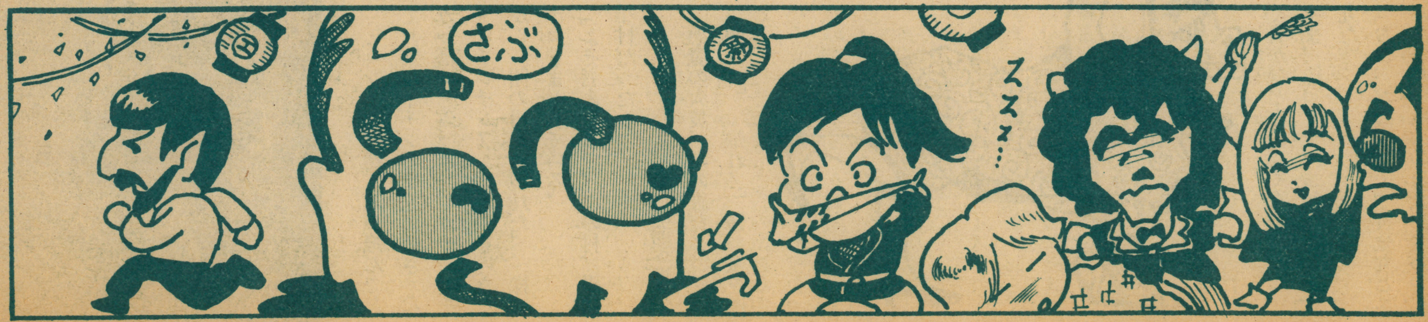
腹がへっては戦はできぬ

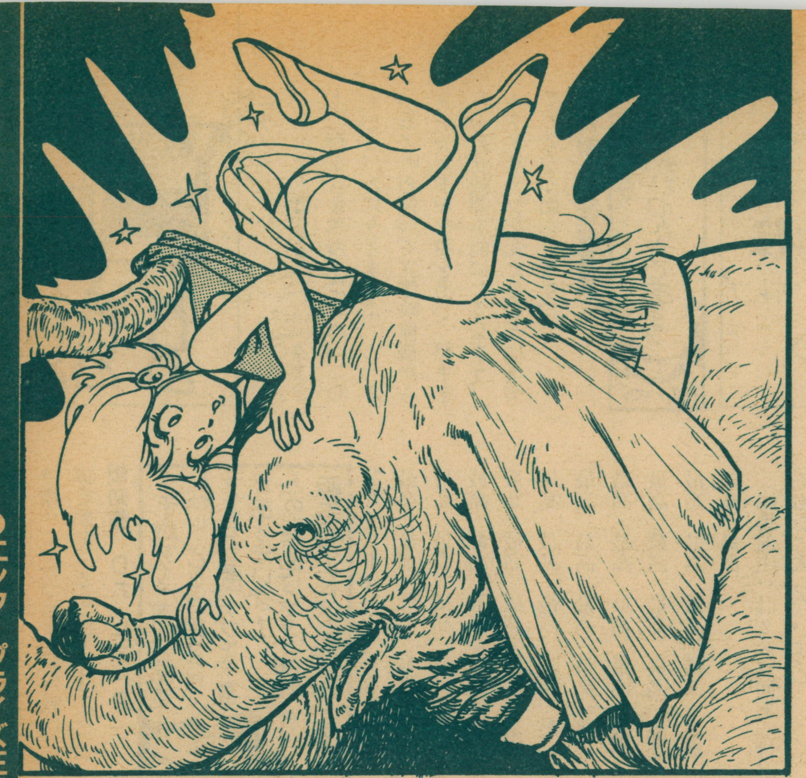
「泥縄姫、振袖も似合うだな、へっへっへ」擦り寄る黄金丸。
「私の名前を漢字で呼ぶなっ！うわっ、なんじゃこのベトベトした白いういろうのような食べ物は」
サブルーチン一行は庄屋の屋敷でもてなしをうけていた。
「たいしたもんは出せねえだが」
庄屋の姿さんが膳を配っている。
「ま、ゾウニくらいは食ってもらえるだ」
・・・ゾウニ、と聞いて花子が顔色を変えた。（どう変わるちゅうんじゃ？）
「ええい、雑煮じゃ、雑煮」ドロナワ姫がなだめる。
「私も食べるのは初めてだがな」
この村も半年前までは豊かな村であった。プロシージャという男が流れてくるまでは……。
このプロシージャは一味を率いて「おふせ」と称して略奪の限りをつくしているのだ。美人を集めては日夜贅沢三昧。いちおう寺をかまえてはいるが、もうほとんど山賊である。
「サブルーチン様、ずるいですよ。裏で私腹を肥やすとは」SPOCHがサブルーチンにささやいた。
「私にも分け前をいただきたい」
「わしは知らん。それに今はエチゴのチリメン問屋の隠居、ミツエモンじゃ」
「論理的な説明ができますか?」
SPOCHは信じようとしない。サブルーチンに白い眼をむけた。
「ご隠居、何をこそこそ」
ドロナワ姫が声をかける。
「いやな、プロシージャというやつ、サブルーチン様からアジャリの位を授かっているというが、本当か？　とな」
プロシージャ許すまじ。サブルーチンの名を借りての悪事の数々。これを放っておいたらサブルーチンの沽券にかかわるというものだ。



寺へ……

寺、本当に寺といえるのだろうか。それはじつに奇怪な建物であった。本堂は確かに見事な大伽藍、だがその屋根にはこれまた見事なエビフリャーのシャチホコ。山門には鳥居がそびえ建ち、そこには雷門の提灯が下がっている。大仏の代わりに自由の女神が立っているに及んではなにをか言わんやである。
「これがプロシージャのアジトというわけか」サブルーチンの声はひきつっている。無理もない。これだけ仏を恐れぬ建造物を見せられたらたまったものではない。
「サイボーグ今まで出番なかった。これから出番！」チャイも武者ぶるいでミサイルランチャーの蓋をカパカパいわせている。
「うわー。こいつ何者だ!?」
「あやしいやつ。ひっとらえい！」
境内で騒ぎが始まった。
「何やら中が騒がしいのう。わしらのほかにも誰か殴り込んだのか」
ドロナワ姫が一同を見渡す。黄金丸がいない！
「血の気の多い悪ガキが。せっかく勝手口から廻ろうと思っとったのに、作戦もなにもあったもんじゃない！」
「サイボーグ出遅れた。くやしいからお釣返せ！」チャイがつづく。
「花子、行くわよ！」「パオー！」
花子が地響きを上げて突進する。背中にはエルスが乗っている。山門を体当たりでぶち破った。
境内はかなり広く、一面に玉砂利が敷きつめられ、1メートルおきに門松がある。贅沢な。あちこちから僧兵らしいのが走り出してきた。皮ジャンの上に袈裟をはおり、モヒカン刈りやらリーゼント頭で数珠を振り回している。
「このロートル坊主！」
「ふぉっふぉっふぉっ」
「うぎゃーっ」老師の色情拳股ぐら廻し蹴りが決まる。黄金丸のバイオ手裏剣がカンカンカンとモヒカンに刺さる。エルスは象の花子にまたがって「くの一の術」である。これは要するにただのパンチラなのであるが、一瞬見とれ





た僧兵どもを花子が踏み潰すという塩梅である。塩梅はシオウメではない。アンバイと読む。チャイはたまりにたまった欲求不満をミサイルに込めて大江戸花火大会だ。
「ええい、静まれ、静まれ、これが目に入らぬか！」プロシージャがハレムの女を引き連れて出てきた。
「動くでない！　この女どもの命はないぞよ！」と青龍刀を突きつけている。
「お、おのれ、わしのセリフを。いつ言おうかと楽しみにしていたのに」サブルーチンの広大な額が紫色に変色した。
「べっぴんや！」お女中のほうへ黄金丸がにじり寄る。プロシージャは女を引き寄せた。
「これが目に入らぬかと言っておるではないか！」
「あれえ、ご無体な」
確かに黄金丸の目には女しか映ってなかった。当然、駆け寄っていく。
「お嬢さーん！　目に入れても痛くないくらいキャッワイーだよ！」

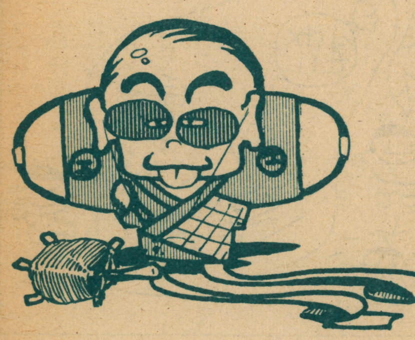
初日の出

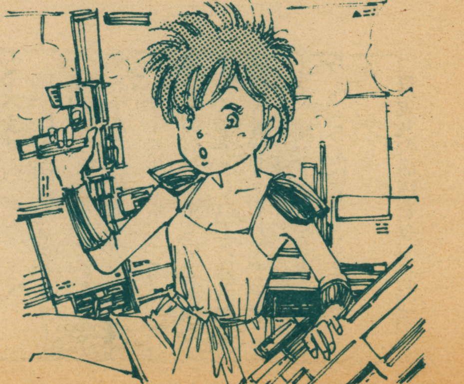
一ねん一くみ　さぶ

正々堂々と女に駆け寄る黄金丸に一瞬アッケのプロシージャ。隙に乗じてチャイがミサイルを発射した。これが次々とロケット門松に引火したのでもう大変。火炎竹は成長するとその空洞にニトロセルロースを溜め込む。産地であるシセン星では70年に一度の開花期には発火して舞い上がる火炎竹に乗ってパンダが空を飛ぶと言う。
もはや人質もなにもあったものではない。たちまち元の乱闘になってしまった。これを収めるにはもうあれしかない。サブルーチンがすっくと立ち上がった。横にはSPOCHがいる。
「ええい、ひかえい。ひかえい。ここにおわすを誰と心得る！」
SPOCHがサブルーチンの顔の上の方を指差した。
「このオデコが目に入らぬかーっ」
「うぐ、恥ずかしげもなくようやるわい」
ドロナワ姫は他人のふりをした。
「ううむ。もはやこれまで」観念したプロシージャは近くの門松に飛び付いた。しかし勢いが強すぎた。斜めに傾いた門松は轟音とともに玉砂利の上を滑り、鐘つき堂の石垣を駆け昇った。
ごおおおおーん！　時ならぬ除夜の鐘が村中に鳴り響いた。
めでたし、めでたし。悪いプロシージャは逮捕され、サブルーチン主従は金銀財宝、そして村人が巻き上げられた穀物を取り戻したのでありました。

大団円、そして……

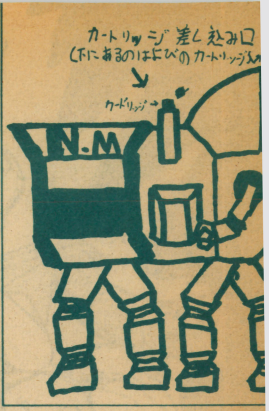
「さてこの金銀、そして穀物、どうやって村人に返すかじゃが」サブルーチンは腕組みをする。
「わしとしてはこう、七福神のモビルスーツにでも乗って派手にばらまきたいのじゃが」
「げ、下品な！」
ドロナワ姫が頭を抱えた。
「目立てばいいのじゃよ。せっかくの機会、これをのがして何とするか」
「そうだ、いいものがあるだ」
黄金丸だ。それだけ言うとシャトルポートに向かって走り出した。ズウーン、ズウーン。しばらくするとモビルスーツが現れた。
「ひえぇー」今度はサブルーチンが頭を抱える番だ。そこには真赤なモビルスーツが立っていたのだ。巨大な袋をかつぎ、機械獣トナカイを従えている。まぎれもなく、サンタクロースである。
「さあ、この袋に入れるだ」
正月にはサンタクロースが似合わないことを黄金丸に説明するのは至難の業であろう。なにしろ雛祭りと花祭りと子供の日と七五三をごっちゃにする青少年である。
今年も良いお年を。





それぞれの正月休戦

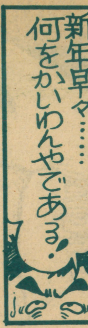
今回は正月休戦ということで、エンプラ、ソラリス両陣営の正月風景を送ってもらったが、いかがかな？　ソラリス軍の連中はなんでもゲームにしてしまう。坊主めくりとは、うまい話をおもいついたもんだ。これも連勝の余裕なのだろう。ゲームの勝敗はどうなったのだろうか？　それと、この先カッペを登場させるときは、ソラリスの海からどう脱出したのか、ちゃんと説明するように。
一方のエンタープライズ軍はといえば、艦隊壊滅にもかかわらず身分をかくしてのんびり漫遊するなど、正気とは思えんが、これはたぶんサブルーチンの深謀遠慮にちがいあるまい。あるいは珍謀かもしれんが。ストーリーはなんと○戸○門ではないか。火炎竹のネタは前号の焼き直しだな。
まあ、とにかくめでたい正月ゆえ、両軍とものんびり骨休めにつとめてもらいたい。来月からはいつもの戦闘パターンにもどる。

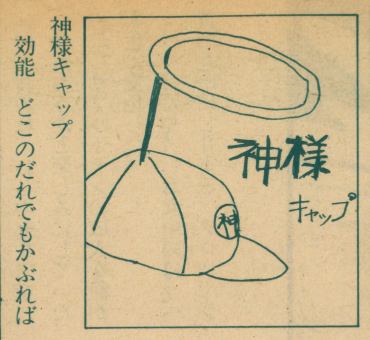


ニラメッコ・マシーン

このメカは、てきに「だーるまささん、だーるまさん、にらめっこしましょ、わらうとまけよ、あっぷっぷ！」と言って立体映像機からメチャクチャな顔を出し、相手をわらわせ戦闘不能にしてしまう。カートリッジを変えることによって、ちがう顔をだせる。

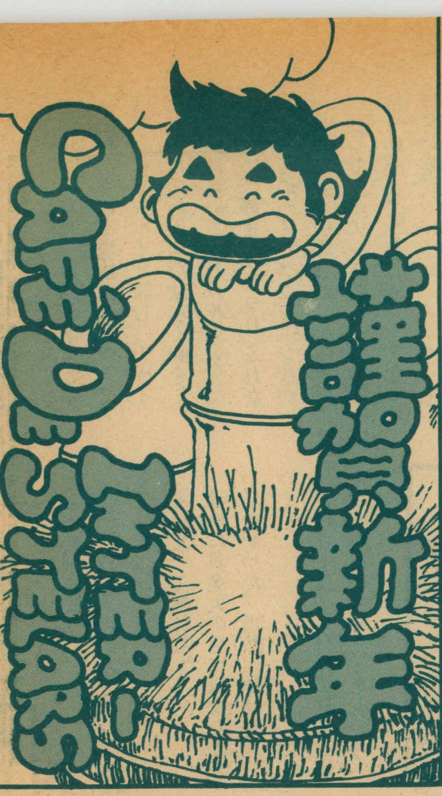
静岡県　立体映写機



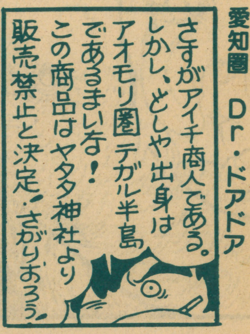


神様キャップ

効能　どこのだれでもかぶれば神様！　手軽で安く、絶対戦いには勝てます。　200YAMA



愛知県　Dr.・ドアドア



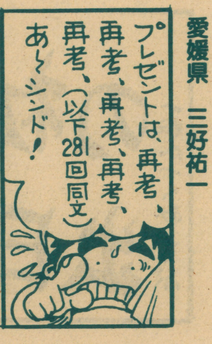
YATATA WARSは、

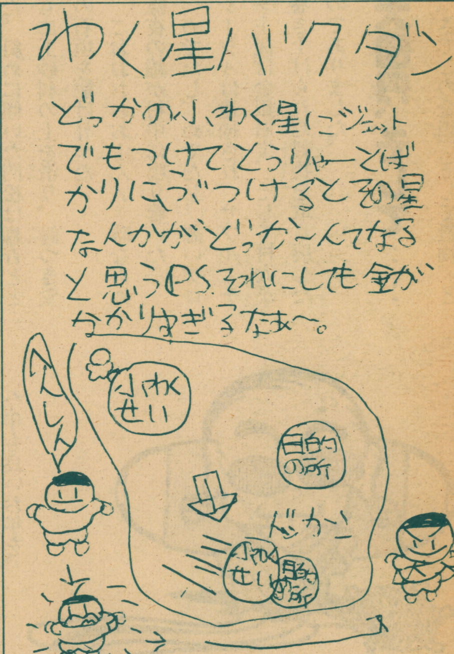
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高　最高　最高　最高
最高　最高

(編集部注：計286回あるけど、そんなに入らないよ！)

プレゼントください。

愛媛県　三好祐一





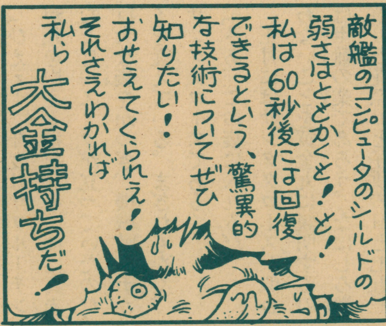
ヤタタウォーズ毎月楽しく読ませていただいてます。このたびエンタープライズ側劣勢(れっせい)のため、見るに見かねて義勇兵参加に乗り出します。ただで入れろと言うのは虫がよすぎるので手みやげがわりにこのような兵器をさし上げます。

T・S・F弾(タイム・ストップ・フラッシュ)といいまして、戦艦の主砲のエネルギーカートリッジ弾ですが、その効力は、命中と同時に閃光(せんこう)が広がり、強力な電磁波が敵艦のメインコンピュータを狂わせ、敵艦の全機能を60秒間停止させることです。

その間に集中砲火をあびせるという具合です。

欠点は、貧しいエンタープライズにはきついですが、ほかの武器に比べて比較的高価なことと、敵の攻撃を弾薬庫にくらった場合、艦内がパニックにおちいることです。このような物でよければどうか使ってください。

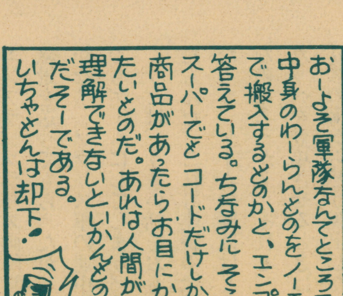
秋田県　ペンネーム　秋田のいなかもんだけんどよろしくおねげえしますだ。



11月号のいちゃもんにいちゃもんがあります。

「皇帝のフォアグラ」にラベルがついていたとしても、コードで書かれているのではないでしょうか。たとえば「Z257」とか「Q15」としか書かれていないのに、なにであるかわかるわけがないのではないでしょうか。

大阪市　フレーメン



さきほどキャプテン・アナクロ様に提出した「エンタープライズ」のいちゃもんについて以下のように全面的にていせいします。どうもすみません。

BEEP10月号のヤタタウォーズでエンタープライズにいちゃもんがあります。黄金丸がかりに例のレーザーで生きのこっても、外に出た瞬間、アンモニアの凝固点(ぎょうこ)マイナス77・9℃以下の外気が(酸素や水素ならマイナス250℃以下)一瞬にして黄金丸一行をこちんこちんにしてしまうでしょう。

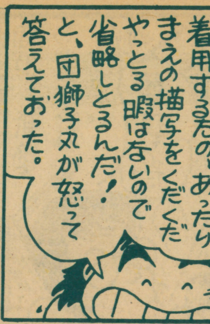
黄金丸の活躍をなくしたゴータ

マのかんさい機は全滅、ゴータマも巡洋艦との戦闘でそん害を受けただろう。

あと、ロリアナ姫はDLM－3の中のどこかで冬眠（?）中となっているはずです（姫を死なせたら、サブルーチンは死刑にあたいする）。

かりに黄金丸たちが奇跡的に無能なエンプラ兵士に助けられたとしたら、きっと治りょう費として全員で17YAMA取られるだろう。おろかものめ！

宮城県　アーク・ライガー士官候補生



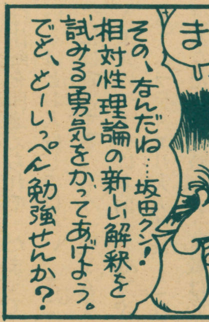
こら、11月号のピグミー丸山修、お前は相対性理論をよんだことがあるのか？　1回でも読んでいたらあんなことははずかしくてかけるはずがない。

まず、$E=MC^2$はエネルギーと質量の等価を表すものであると同時に、エネルギー自身も質量E/MC^2をもつことを表す式でもある。すなわち、電子が物質からエネルギーに変わっても総質量は変わらない。

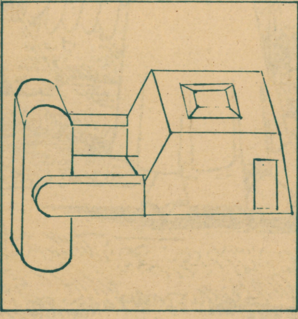
また、波の振幅を変えても光速に近づけばほとんど速さは変わらないし、相対性理論には「質量がないものは光速」という鉄則があり、重力波が光速を越えることはありえない（ちなみに、相対性理論で光速を越えられるのは質量が虚数のものだけであり、タキオンがこれにあたる）。

ピグミー丸山修に告ぐ、これからは二度と知らないことを知ったかぶりをして書かないように。

熊本県　坂田辰美



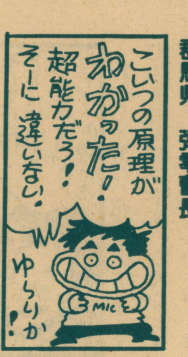
遠心力推進型マイクロスペースシップ「GB－2000」カタパルト発射後、前部のロータ



ーを回転させ、遠心力で飛ぶという画期的な小型宇宙船。まだ実験段階であるが、成功すれば大型宇宙船にも導入し、半分のYAMAで航行できることになる。

私こと弾零曹長は、ここにサブルーチン様への忠誠をちかいます。

群馬県　弾零曹長



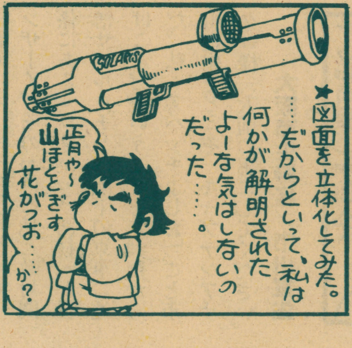
YATATAがいま断然おもしろいぞ！

ちくしょー、おれも義勇兵になってやる（しかし、MAPには私の住んでいるところがのっていない……）。

北海道　岡部史郎

ソラリスの義勇兵になりたいが故に30分というぼう大な期間と40円という巨額を投じて、私はこんなものを作ってしまった。名付けてバグーカー砲である。この武器はコンピュータで発生したBUGを吸収、エネルギー源として、そのエネルギーを圧縮して発射するものである。圧縮の際にBUGはコンフュージョン粒子に変わり、その粒子に触れたコンピュータはプログラムを粒子におかされ正常な機能を失い、ついには破壊されてしまう…つまり、この武器でコンピュータを撃つと、そのコンピュータはおバカさんになってしまうのである。完璧だ！　芸術だ！　高校入試合格だあー！　おっと、おれはまだ中2だった（ぼくはソラリスの義勇兵になるんだい！）。

京都府　高谷好則



ついに出た！　特別部隊専用戦闘服PS－50だ。

この戦闘服の特徴は相手に恐怖感をいだかせられる点にある。この戦闘服を着れば、パソコンやゲームしかできないひよわな兵士などは確実にビビッてしまうはずである。

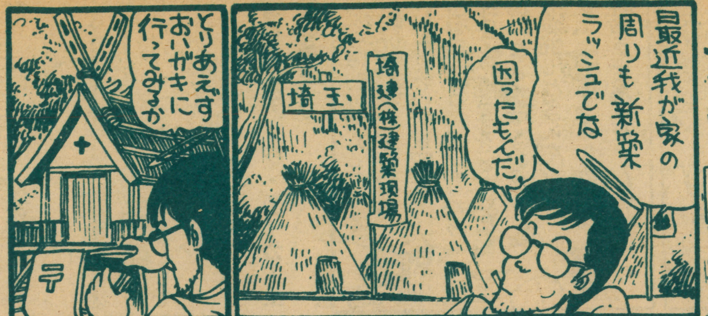
そしてとどめに電気ノコギリでいきなり犬の首を切り、相手に投げつけて〝へっへっへ〟と笑えば、完璧に相手はこわがって逃げるでしょう。

そしてこのPS－50（パンク）の他にY－893（ヤッちゃん）、YN－02（ヤンキー）などがある。

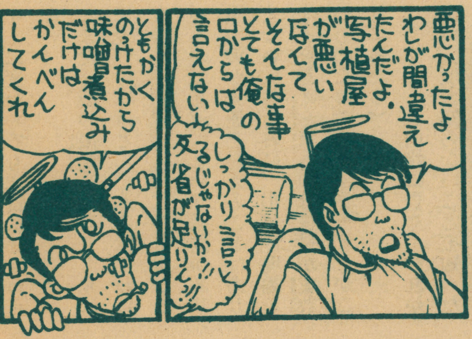
京都府　川内敏也

ヤタタウォーズは、絵といい文章といい、マニアならではの暗い世界に入りこんでます。

東京都　安斎裕之



あのぉー、BEEPに名前をのせてもらって、とてもうれしいんだけどぉー、僕の住んでる所は、・・・長岡京市で長岡市ではないんだよね。はっきりいって間違いだから直して欲しいなぁー。But、私は住所を間違えられて、だまっているほどお人好しではない。そこで私は宣言する。『もう一度YATATAのページに名前をのせてやる』ムラティエリ大天使長、これはあなたへの挑戦だ！ 挑戦は必ず受けてもらおう。もし3月号までに私の名前がのらなければ、〝味噌煮込みうどん〟を大天使長、あなたにおごろう。私の家まで取りに来てくれ。



京都府長岡京市／高山好則

ぼく岡田謙一は、東軍義勇兵として参加します。なるべくなら「特務曹長」として使ってください。YATATA WARSを見ると、東軍より西軍のおたよりが多く感じました。初めてBEEPを読んだが、YATATAが一番おもしろい。ところで義勇軍には、階級章、勲章、参加章等はないのかな？

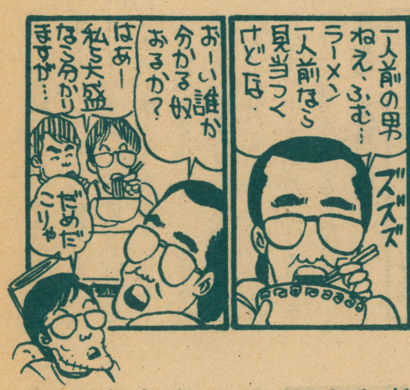
東京都清瀬市／岡田謙一

わたしゃあ今、花の中学3年。またの名は受験生です。こんなヒマなことやっちょれんのですが、ほんのヒマつぶしということで、どこでもよーござんすから参加させてくだされ。

宮城県仙台市／曲山徹

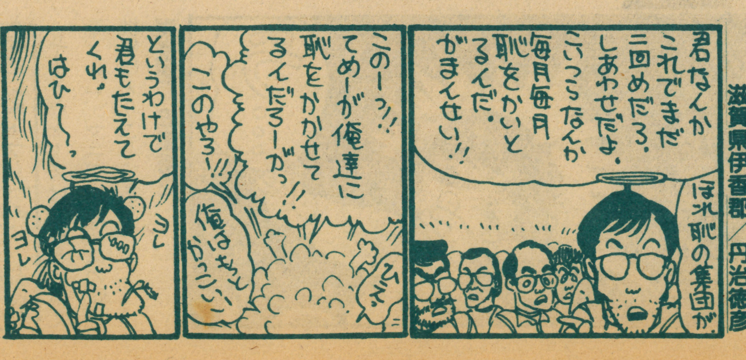
西軍、キャプテンアナクロ様バンザーイ。そのわけは私と敵対関係にある「ラリパッパ河村」が怪僧サブルーチンの配下の東軍に逃げこんだということを知ったからだ。私「アパッチよしお」こと市川宜生をどうぞ、キャプテンアナクロ様一人前の男にしてください。

大阪市生野区／市川宜生



ヤタタウォーズの義勇軍の多量参加(?)は喜ばしいことだが、全国に自分の名前を知らしめることはやめて欲しい。あたしゃ発売日の翌日、学校で友達にけなされましたわい。

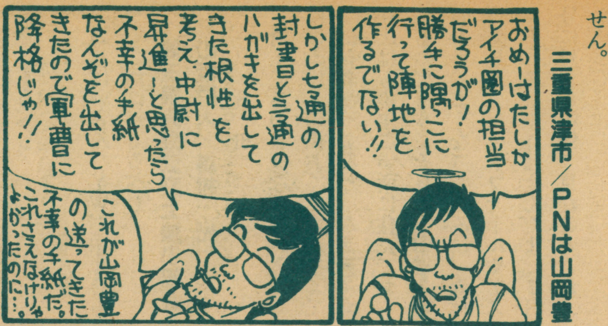
滋賀県伊香郡／丹治徳彦



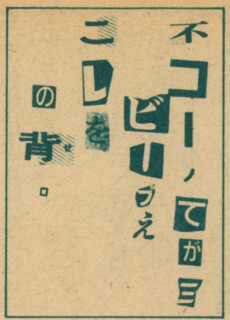
エー私めがこのたび（11月号）ソラリス軍ナゴヤ圏対策部隊長に任命されたPNは山岡豊です。よろしくお願いします。前の話はさておき、そちらに入った義援金14YAMAのうち、5YAMA＋100人をゆずってください。それでなんとか戦争をおっぱじめます。しかし5YAMA＋100人で戦争はせずにNC-C〜NF-Fへ調査に行ってきます。

P・S、地的メガネについて、某㈱小学館「常用」新版《例解学習国

語辞典〉ワイド版には載っていません。



三重県津市／PNは山岡豊



こんにちはーっ。恥場県の佐久間でーす。毎度毎度いろ～んな展開があって大ファンです。ところてん、いやところで僕はエンタープライズ軍に義勇兵として参加させていただくべく手紙を書きました。一応義援金を5YAMA（少なくてすいません。金欠病なんです）もってきました。あと戦闘機を一種作りましたので使っていただければ幸いです。できれば准尉以上（ずうずうしい!!）もしくはエンプラ軍の技術開発所（わーっ勝手に作ってしまった!! すいません）の副長あたりにしてくれませんか（もちろん所長は小山田正人氏に）。サブルーチン様頑張ってください。

P・S、いったい、今エンタープライズ軍は何を欲しがっているのでしょう。誌面の一部で何かお答えをいただければ幸いです。

千葉県印旛郡／佐久間隆弘

まず株式市況表について一言いいたい。終値だけではわからない。高値と低値を出してもらわなければ、グラフを書いても強いのか弱いのかもわからない。もし出さなければ、わが社が勝手につけて暴落させるように客に売買させるぞ。中立サイドのアイチ圏には大量のYAMAが流入しているのだ。いざとなれば、戦争被害者の低所得層や労働者に対してデマゴーグ（今風に言うとアジテーター）を送り込んで武装蜂起をさせ、2～3の星域で革命政権を樹立させることができるぐらい資金力はあるのだ。

アイチ圏人をなめるなよ！ ヤタ星域人の怒りは両サイドの権力者をやがて倒すであろう！ 戦争による重税徴用には飽き飽きした。人民よ立ち上がれ！ と街角に立って怒鳴ればいくらでも人は集まってくるぞ！ わはは！ アイチ圏人がヤタタ全域を征する日は近い。我々は両サイドの戦争に乗じてアイチ圏人による共和国を樹立してやる。アイチ帝国だ！

愛知県名古屋市／柳川直紀

山城高校がドイナカだとーっ!! 近くには王将も吉野屋もゲエセンも体育館もなんでもあるぞ！ そんで「だみお」とかいうわけのわからん名前の奴！ お前の目はでべそか！ わからんからわからんといったまでよ。今度BEEPを買ったら、何も見ずに燃やして送るぞ！ このスカタン！ 写真で出てこい！ ヘッドオンはずせ！

京都市西ノ京／勝又栄一

ふぁーどらうと

「こんちくしょう！」

彼、ドゥルーガー（ドルアーガではない）はドラムカンを蹴った。何故彼は怒っているのか。それは数日前……彼は学校で馬鹿にされたのだ。これもBEEPのなんとかウォーズが元なのだ。これが始まってからというもの、ドゥルーガー（再度・ドルアーガではない）のゲームの友人は○スキー○販局や徳○書店へと流れていって、今や彼だけとなっていた。

そして、彼、ドゥルーガーは決意した。その企画をつぶすと!!

幸い、アテはあった。その企画は愛知人を（タモリじゃあるまいし）けなしまくってたこと、元々BEEP（編集者）は、日本は東京と神奈川と神戸しか知らないことが彼の計画を強固にした。ロコミ、DM、パソコン通信などで同志を集め始めた。やはり愛知の反応はすごい。

「もちろん、○タタウォーズをつぶす!!」

「タイガース優勝のイキオイでこっちもつぶしてやるぞ!!」

同志たちはドゥルーガーあてにこう書いて送ってきた。その他、九州全県、茨城、埼玉、千葉、群馬、青森……いずれも心ない編集者によりコキ下ろされた県の者であった。が、何よりも彼を驚かせたものは、神奈川や京都からも同志がでていたのだった（津久井と山城である）。

198X年X月。プロダクションに多数の物語が届いた。もちろんプロダクションの者は喜んだが、その内容はくだらないしろものであった。もちろん、その企画のルールにもとずいて、愛知（彼らの心ない言葉で言うところのアイチ）送りとなった。

「まずは第1作戦成功!!」

ドゥルーガーとその同志はニヤリとした。そのわきには、変な写真を切っておいたBEEPが山とつまれていた（でこぴんでは、甘すぎる）。

さて、ドゥルーガーらはというと、あるときは京都、ソラリスのハッシュ＝ポテトをまずいと言いたたき、またある者は東高円寺から引っ越しし、さらにあるものは○フトバンク本社襲撃をも考えていた。

そして、Xデーはきた。その月

のBEEPのその企画はというと、東側は資金不足で、西側は兵士がなくなっており、彼ら、愛知付近の強さが目立った。なにしろ、人数や資金が両側たしてもその倍いるのだから。スタッフの者も自らの愚かさを忌うもかなわず、次の月にはストーリー終了。かくして、ヤ○タウォーズは8ヵ月とMOを上まわる早さでつぶされた。

ところが、これにとどまらず、ドゥルーガーたちは「ティンクル・○ーラ」の不買運動や、BEEPの地方いじめをたたくなどの活躍を行い、BEEPはおろか、ソフト○ンク社自体を傾けたのはいうまでもない。

P・S

なお、これをのっけない場合、これを認めたと当方はみなす。かような場合「中傷」「うっぷんばらし」などのあて先のわきにある語句をけずるべし。

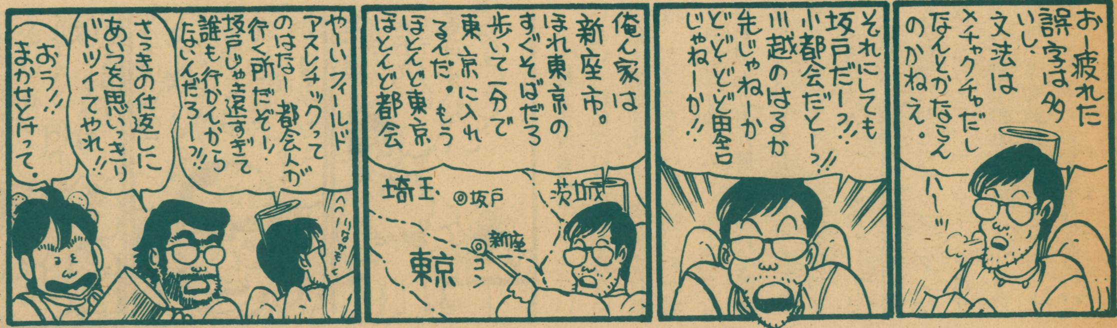
P・S II

謝礼はいらん。YW、中止をもってこれにかえるべし。

埼玉県人東武東上線小都会の坂戸人／高村　光

P・S III

埼玉であのような所をみるためにはよほどの山おくにいかなくてはなるまい。すると、ムラティエリ氏はものすごい所に住んでおられるのだろう（それこそ山道3時間も歩くような）。ちなみに、森林公園じゃ、ピットフォールやアスレチックはやれねえんだよ（7月号に対する中傷）。見たこともねえくせして。



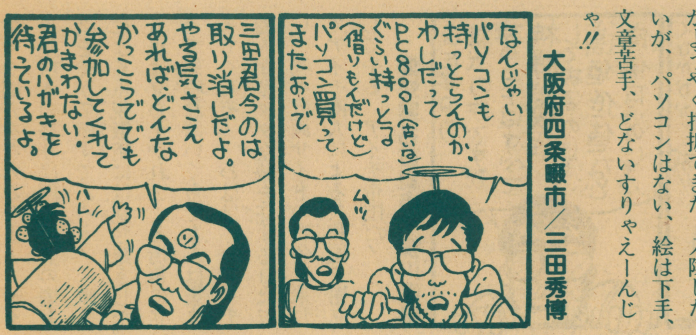
私、勝又忍は（男デス）珍兵器及び化学及び細菌兵器開発科学技術官として東軍及びシズオカ圏に義勇軍として参加したいんだよーん。質問、本人が東軍又は西軍で、親戚がアイチ圏にある人はどーすりゃいいの？

P・S、沼津市の池田君、がんばろう!!

静岡県裾野市／勝又　忍

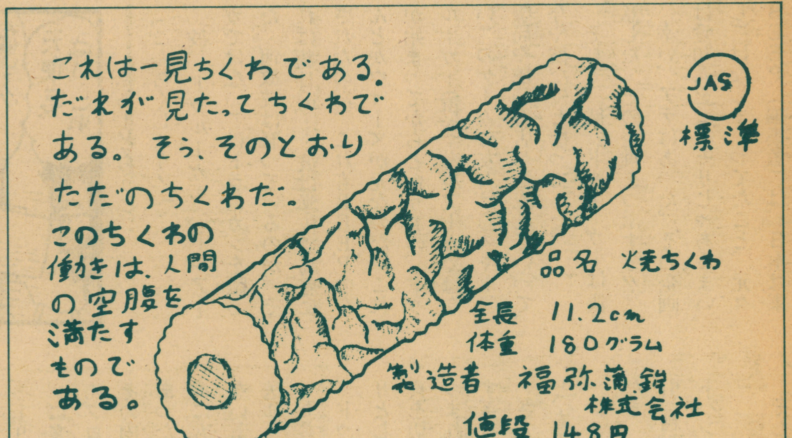
3時間かけて「ヤタタウォーズ」がようやく把握できた。入隊したいが、パソコンはない、絵は下手、文章苦手、どないすりゃえーんじゃ!!

大阪府四条畷市／三田秀博



YATATAWARS今月始めて読みました。活字を読むのがめんどうなので今までとばしてましたが、いやーおもしろいじゃないですか!! あのストーリー。思わず8月号から読みなおしてしまいました。確かに無茶苦茶な設定もあるけど、それがまた独特の雰囲気を出している。ひょっとしたらYATATAWARSだけで1冊の本ができるのではないだろうか。活字離れしている少年、いや我々にも良い刺激剤になるでしょう。

北海道札幌市／鈴木博良



愛媛県／三好祐一君からのハガキ

突然ですが営業許可をお願いします。ナイトクラブ〝知美亜〟を設立させてください。コンパニオ

ン30名付きです。もちろんバックマージンをお支払いしますのでどうぞよろしく!!

埼玉県熊谷市／佐藤俊一

僕はですね、ソラリス軍に義勇兵として参加します。僕は軍医としてソラリス軍でがんばります。階級はそちらのほうで勝手に決めてください。面接の際に持ってきた薬品は通称〝イボツクリ〟といい、誰にでもかんたんに使えます。ええ、これは深いキズ等にぬるととても効果があります。ケガをしたとこにぬりますと、その部分の細胞分裂がはげしくなり、キズはうまりイボができます。完全に治ったと思えば〝イボコロリ〟でいらないイボをとりのぞきます。どうですか? だめならまた出しますのでせめて見習いにでもしてくだたい。

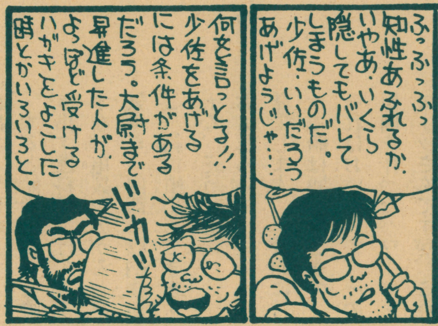
福岡県大野城市／石橋幸登

ふっふっふっ、私東軍の諸カツ孔明こと〝トモカン〟が東軍サブルーチン&エンプラ軍を勝利に導く方法を考えた。それはあのマージを金でつるか誘拐(ゆうかい)して、マックスに東軍に入るようにさせ、ついでに金100YAMAを持ってこさせる。もしマックスが応じないとしても周囲が白い目で見るだろう。そして、キャプテンアナクロが彼を重要視しなくなれば、マックスも考えると思う。エンタープライズに栄光あれ!! だから東北地方の総司令官にしてくれ!! そして少佐にしてくれれば、金1万YAMAさし上げます!

P・S、さと美さんステキー、この日本一。大天使長様、あなたに一生ついていきまんがな、この知性あふれる人!!

by トモカン

山形県東根市／横尾知明



おしくも今回採用にならなかったみなさま

東軍

- ●北海道常呂町／小玉 忍
- 札幌市／藤島和彦
- 室蘭市／庭山貴行
- ●秋田県大曲市／武田大輔
- ●山梨県富士吉田市／Mr、88
- ●千葉県成東町／BOKO
- ●東京都港区／芦田GEN
- 杉並区／ボロエモン
- ●神奈川県海老名市／戸瀬洋康
- 綾瀬市／佐藤慎也
- 足柄上郡／平山幸治
- ●静岡県島田市／渡辺佳道
- ●岐阜県各務原市／加藤貴之

西軍

- ●京都市中京区／摩路唐人
- ●大阪市東淀川区／トルーパー
- 同 MAD＝アフリカ
- ●大阪府摂津市／谷口克実
- ●兵庫県加東郡／神戸秀夫
- ●佐賀県佐賀市／橋本和幸
- ●福岡県糸島郡／小林神社㈱社長
- 宗像市 ?のノーテイボーイ
- ●長崎県西彼杵郡／青田正樹
- ●鹿児島県鹿児島市／松下まさみ

アイチ圏

- 昭和区／長谷川誠
- 天白区／佐久間治
- ●宗飯郡音羽町／匿名希望

義勇兵募集

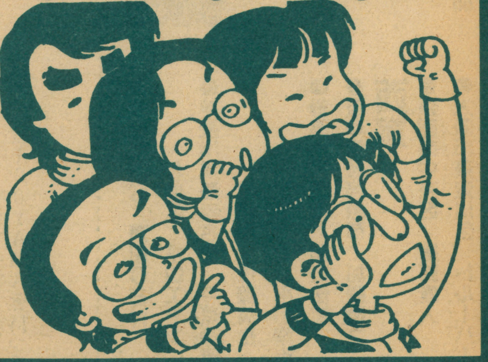
ヤタタの戦いに年末年始はないはずだったのに、いつの間にか休戦になっちまった。だが、来月から再び戦争に突入だい! がんばれソラリス! まけるなエンタープライズ! 来たれ! 義勇軍兵士よ、商人よ、迷えるアイチ人よ。

今こそ君の頭脳をヤタタ銀河に知らしめる時だ。

参加者の熱い心を、我々は決して無駄(むだ)にはしない。誌面に出なかった諸君、来月は君の番だ! ストーリー、いちゃもん、イラスト、ドクトルだみおへの挑戦、なんでも受け付ける。

宛先は、〒102 東京都千代田区四番町2の1 ㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP ヤタタウォーズ①係だ!

ソラリスのいちゃもん



ソラリス軍から、前号のエンプラストーリーについていちゃもんが来ている。登場人物は、

アナ（キャプテン・アナクロ）
ニタコ
カッペ
オカダ（オカダンナ）
ウー（ウーサン）
サユリ
マノ

以上のソラリス軍幹部である。

アナ　やあ、エンプラ側のストーリーがやっと届いた。
ニタコ　ドンくさい奴っちゃ。
アナ　さてと、早速いちゃもんをつけるか……おい、こら！　そこ、何ウケてんねん。
カッペ　コレ読んだら笑うしかないで、『セント・サンタクロース』って何や？　サンタクロースっちゅうのはもともとセント・ニコラウスのなまったもんやのに、さらに〃セント〃をつけるなんてどういう神経や!!
アナ　まァまァ、そんな重箱の隅のほうはつっつかんと、もっと本題をつついて。
ニタコ　お！　すごい、こいつら惑星ノエルでトナカイをイノブタ呼ばわりしとる！　よォ生きとるナァ、星あげての祭りでこんな発言したら熱狂的なオッサンにドタマかち割られるど！
オカダ　まァ、群衆心理っちゅうのはコワいもんなァ。1人が何かしたら、あとはとどまるところ知らずや。こいつら生き残れんのかな？
ウー　ンー、1万対6か……ミサイル・ポッドがあるとしても、命はないわな。
オカダ　これで1回。メモしときますね。
カッペ　さて、本題に入るか。
アナ　本題？　本題て何や？
ウー　イヤ、計算によりますと連中はあと2回死ぬことになってますから。
アナ　というと？
カッペ　まず、第1は流出していた燃料の件ですけど、ペースト状燃料でもないかぎり（マァそんなことはありえンなぁ）、宇宙空間に出たら気化します。
　すると船殻は中から噴き出す燃料で裂けてきますな。亀裂が広がると空気やら、内部の収納物がご一緒に噴出してきますわな。そうすると……。
ウー　おもしろいモーメントが発生します。一般的に言うて船は回り出します。それはおいといて、その原因を作ったパワード・スーツさんですが、これにもおもしろいモーメントが発生しますよねぇ。それと加速と……。
サユリ　で、結局何が言いたいのン？
オカダ　まァまァ。
ニタコ　以上の話を総合しますと、パワード・スーツのほうですけれども、燃料、空気、および内容物の噴流により、腕はモゲるわ、中の人間は気絶するわで、まァもっとも、中の人間はたいていは死んでますけど。
ウー　確かに……。
オカダ　これで、2回と…。
ウー　さて、核心に迫りましょうか。
アナ　本題の次は核心かいな？
カッペ　いや！　本題の核心ですっ！
ニタコ　それより前に俺、思うんやけど、艦内で火炎放射器なんか使ったらえらいことになるんとちゃうか。なに！　そんなもん使っ
ウー　てんのか？　貴重な酸素は消費するわ、消火システムは作動するわで、キシメンチョウ狩りどころやないぞ！
サユリ　で、その核心は何!?　ちゃっちゃと言いなさい！
カッペ　さきほども言ったように、船は回転運動を起こしてます。そのうえ、貨物室のエアロックの開放により、この運動はさらに複雑になるでしょう。そんなかで、ロケット・ツリーなんて重いものを運び出せるわけがない。仮に船外に出したとして、遠心力で、飛んで行こうとするツリーをどうやって繋ぎとめるんです？
ウー　まァ、仮に移動はできるにしてもですねェ、どうやって固定したんでしょうね。少なくとも取りつける間、ツリーを船体と同期させなければならないんですよ。
カッペ　仮に固定できたとしてもですよ（仮定が多いなあ）、どうやればツリーの推力を支える固定ができるんや？　少なくとも恒星の引力から脱出するだけの推力を支えな、あかんのに……。
オカダ　ところで、この船は回ってるんやろ？　とりあえず回転止めんことには推力方向が安定しませんよォ。
ウー　うーん、そのとおり。だが、彼らには止める手だてはナイ！
オカダ　回転も、船もか？
ウー　仮に今までの難関を突破できるとしよう。だが、連中には、実際に点火するまでは、ツリーの推力を知る術はないのだよ。
ニタコ　なるほど、固形燃料ちゅうのは一ぺん火ィつけたら、フタ閉めても燃えつきるまで消えへんねンな。ましてや相手は自然物、ニトロセルロースの量もまちまちやろうしな。
カッペ　まァ、船を止めるなり、コースを変更するだけなら、それもエェかもしれんけど、回転してるだけになァ……まァ恒星に落ちるな。
オカダ　これで3回っと……。
アナ　このままではどーしようもないな。
マノ　今読んで思ったんやけど、何でこいつら隣のデパートへ行かへんかったんかなァ……。

コンピュータ★バラエティショー

GAME ジョッキー

著者＝ドクトルだみおは構造人間である。BASICはアルゴリズム破壊を企む悪の無能言語である。ドクトルだみおは構造化言語のため今日も悪と戦うのだ！

さて、またまたやってきたゲームジョッキーのページだ。今回も前回に引き続きロールプレイングゲームを載せていくわけだが、今回は予定を少し変更して、この連載しているR・P・G・がどのようなシステムになっているのかを説明して、次回からのリストの解析をかんたんにするとともに、みんながロールプレイをつくるときの参考になるようにしよう。つまり、ロールプレイを作るところを一から十まで見せてあげようというわけだ。名づけて、「これで君にもロールプレイが作れる！」その第2弾！

ロールプレイの歴史

ロールプレイというのはじつはここ10年ほどの間に現れたゲームで、コンセプト（概念、アイデア）としてはもっとも新しいもののひとつに入るんだ。そして、このロールプレイが初めて今のような形をとって現れたのが、アメリカはTSR社のD&D（Dungeons&Dragons）だ、ということぐらいは君たちでも知っているだろう。これがアメリカで途方もない大ヒットをしてから、アメリカには一大ロールプレイブームがくるんだ。そして次から次へと新しいロールプレイが登場することになる。おもなところだけをあげても、ヴィクトリーゲームズ、(VG)のジェームズ・ボンドシリーズ、GDW（ゲーム デザイナーズ ワークショップ）のトラベラーシリーズ、TWILIGHT・・2000、TSR（タクティクス シミュレーション リサーチ）のADVANCED D&D、STAR FRONTEER、アヴァロンヒル（AH）のRQ（ルーン・クエスト）、今は倒産したSPIのDQ（ドラゴン・クエスト）などなどキリがないくらいだ。そして、これら以外のマイナーメジャー、メジャーマイナー、マイナーに至ってはその数をかぞえるのも難しいくらいの多数のゲームが出版された。そしてこのブームが背景となってコンピュータ界にも飛び火して、コンピュータロールプレイが登場することになる。

ここで忘れないで欲しいのは、やはり、ロールプレイはボードが一番おもしろいということだ。腕のいいゲームマスターとやるロールプレイのおもしろさは、コンピュータで出すことはほとんど不可能なレベルといってもいいくらいだ。そしてアメリカではこういったロールプレイが基礎にあってそのうえに今から話そうと思っているコンピュータロールプレイが登場したということだ。だから、この後の部分はいままでの話を頭にいれて読んでほしい。そして、できれば一度ぐらいはボードのロールプレイを体験してほしい。まったくゲーム観が変わることはうけあいだ。

コンピュータロールプレイ

ロールプレイそのものの歴史が短いところへ持ってきて、コンピュータロールプレイの歴史はさらに短い。メジャーな存在になったのはあの歴史的傑作、ウィザードリイ、ウルティマの両シリーズが登場してからだろう（知っているとは思うけれど、両方ともアップルの上ではじめて走った。やはりアップルは偉大だったのだ）。この2つのロールプレイが今のコンピュータロールプレイに与えた影響ははかりしれない。もっとはっきりいってしまうと、今のコンピュータ界でこの2つの影響を受けていないようなゲームはない、といっても過言じゃあない。その特徴をそれぞれについて見ていくことにしよう。

ウィザードリイ

ウィザードリイは、とくに今のコンピュータロールプレイのスタンダードだといえる。経験点（Experience Point）によって、キャラクターが成長していくシステムの確立、3-D迷路によってマップを表示するシステムなど、今のコンピュータロールプレイが影響を受けているのはまるわかりだ。その当時、ぼくがこれをやったときには本当に狂ってしまうほどにおもしろかった。仲間の間でも、「今日は何階まで行った」とか「レベルが1つ上がった」とか、そんなことしか話題にならず、あげくの果てには「電気のスイッチを入れてくれ」というのを呪文で「LOMILWAしてくれ」とか言うようになってしまったぐらいだった。おまけにあまりにゲームがしたいものだから、学校をさぼって1日12時間以上もゲームをやっていたときもあったぐらいだ。

それくらいおもしろいウィザードリイだったが、今の眼からすると、もはやそこまで夢中になるゲームではない。まずサウンドが貧弱だし（ただし今のヴァージョンではかなり改良されている）、ゲームそのものの盛り上がりに欠けるところもある。それにこれは、ウィザードリイII（The Knight Of Diamonds）以降で顕著になる欠陥で、システムとして

はきれいにできているけれど拡張性に欠けているために（とくに魔法の部分でそれは目立つのだが）、極端にキャラクターが強くなると魔法を使えるキャラクターがいる意味がほとんどなくなるという大欠陥がある。そのためにとうとうサーテック（ウィザードリィの発売元）はウィザードリィⅢでは、キャラクターの子孫を出して、これまでに作ったキャラクターは消えてなくなるという苦しまぎれの一策を使ってシステムの延命をはかった。ウィザードリィⅣにいたってはなにをかいわんやで、プレイヤーを第１作の魔術師にするという言語道断な方法を使ってファンをつなぎとめようとしている。まったく人を馬鹿にするにもほどがある（ただし、これを「凄い！」といってほめる某誌もあるが）。最近の噂によるとウィザードリィをそこが移植するらしいねえ。

しかし、これがコンピュータ史上に輝く大傑作だということはむろん変わらない。今は古びたとはいえ、ゲームバランス（ゲームをやっていて、ハラハラする度合いと思えばよい）には、やはり見るべきところは多いし工夫もたくさんしてある。ばかみたいに長く時間がかかるキャラクター・トレーニング・ゲームだけがロールプレイと思っている日本のソフトハウスも少しは見習ってほしいものだ。

なお、蛇足として少し付け加えておくと、よくいわれる「ウィザードリィは奥が深い」という言葉は嘘だと思ったほうがよい。それの実態は単につまらない謎々をかけてくるとか、像が手に入るとそれまで入れなかったところに入れるとか、その程度のことだ。まったくのところウィザードリィⅡで謎々がでてきたときそのあまりの安易さに、ぼくは無茶苦茶に腹が立った（答えを入れて間違うと、「WRONG!」と言われて入れないのにはもっと腹が立った）。

ウルティマ

これもウィザードリィと並んで光り輝く大傑作だが、ウィザードリィとは全然違うゲームだ。まずディスプレイを見てもまったく違うし、おもに平面の地上を歩き、時には地下の迷宮に入るというシステムをみても、やはりまったく違う。しかし、何より一番違うのはウィザードリィはちゃんと１本のシリーズになっているが、ウルティマはじつはまったく違うゲームに「ウルティマ」という名前がついているシリーズだということだ。さて、このゲームの歴史をひもとくと、ここにゲームデザイン史上最大の天才の１人が現れる。その名はロード・ブリティッシュだ。彼が作ったウルティマⅠは、現在のウルティマシリーズの基礎を完全に作りあげている。つまり、基本は地上を歩き回るところを上から見た形になっていて、町の中に入ると町のアップになり、迷路に入ると３-Ｄ迷路になる、というかたちだ。日本でこれを使った形で有名なものに、クリスタルソフトの「夢幻の心臓」がある。日本でもウルティマⅡは発売されているのでやっている人も多いだろう。が、ウルティマⅡはじつのところⅢほどおもしろくはない。もっとはっきりいうなら、ウルティマシリーズが本当におもしろくなるのは、Ⅲからだ。まあ、そんな話はともかくウルティマの一番の特徴は非常にスケールが大きいということだ。それはⅡをやった人なら実感しているだろう。が、ここに反面ウルティマシリーズの欠点があった。スケールは大きいが中身がイマイチうすいのだ。また、キャラクターが１人のためにぐっと感じる部分が少ない。かんたんにいうならウィザードリィほど夢中にならないのだ。しかし、ロード・ブリティッシュはウィザードリィを作った人間より頭が柔らかいと見えて、それを大改良した。それがウルティマⅢだ。スケールはⅡよりは小さいが、話の内容は濃くなっていて、キャラクターを多数作ることができて、パーティを組める。しかも話が巧妙になっていてとちゅうで大どんでん返しがある。これで、ウルティマは完全にウィザードリィを越えたとぼくは思った。が、しかしファンというのは勝手なもので、遥かにできはいいもののスケールが小さくなったのが気に食わないと、ぶつぶつ言っていた。そこを改良してⅡと同じくらいまでスケールアップし、さらに出てくる人物としゃべれるとか、これまでのキャラクタージェネレータとは全然違うシステムでキャラクターが作れるとか、キャラクターに善悪があるといった新システムをひっさげて登場したのがウルティマⅣだ。これはまだ終わっていないけれど、今までの感じからするとコンピュータロールプレイ最高の傑作だと思う。まったくよくできている。

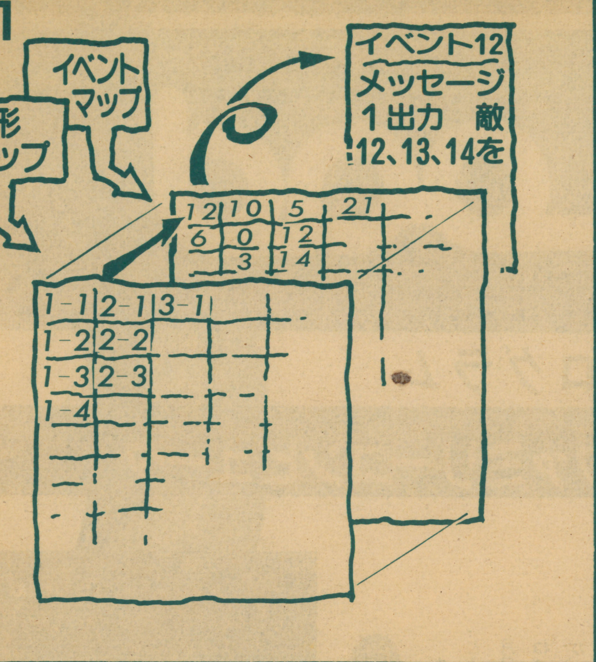
連載ロールプレイ

今までながながとロールプレイの話を書いてきたのは、このロールプレイがどういうものを目的にして作られるかをみんなにわかってもらって、ついでにこの連載を通じてみんなにもロールプレイを知ってもらい、ロールプレイが作れるようになってほしいという狙いで書いてきたわけだ。では、このロールプレイはどんなシステムになるのかというと、今まで書いてきたウィザードリィ型でもウルティマ型でもない。そのルーツは2つあって、1つはアップルの「Sword Thrust」というマイナーロールプレイゲーム、もう1つはロールプレイではなくそれもボードのシミュレーションゲームで、ヴィクトリーゲームズのアンブッシュ！（AMBUSH！）というゲームだ。この2つのゲームについて少し説明しておこう。

「Sword Thrust」というのはグラフィックのまったくないテスト形式になっている。「あなたは自分の棺桶にいます」とかコンピュータが表示するので、それに対して「おきあがる」というようによくあるアドベンチャーの形式で行動を行うというかたちでゲームは進んでいく。

これを読んでみんなはグラフィックがないとバカみたいでつまらないと思うかもしれないが、これがじつは途方もなくおもしろい。グラフィックがないぶん自分の想像しだいでイメージはなんとでもわくし、まったく思ってもみない方向にストーリーが展開していったあげくに大どんでん返しがあってゲームが終わるというのがアタリマエの話という凝りようなので、大満足なのだ（ちなみにさっきの「あなたは自分の棺桶にいます」というのは冗談ではなく、このシリーズのうちの1本では本当にこの状態からゲームはスタートする）。さらに、ストーリーが何本も用意されていて1人の主人公であちこちのストーリーを楽しめるという大サービスぶりだ。これがまるでマイナーだというのも残念な話だ。

図1



アンブッシュ（AMBUSH）は去年アメリカで発売されたところの最新ゲームで、第二次世界大戦後期の戦闘をシミュレートする1人用のものだ。このゲームのシステムはきわめてよくできていて、ぼくは今回のロールプレイの製作のときにおおいに参考にした（というより、ほとんどそのままいただいた）。

これは信じられないぐらいおもしろいゲームで、ここでぐだぐだ解説するより買って楽しんでほしい。なお、日本ではホビージャパン社から発売されている。近くのおもちゃ屋かデパートになければ、タクティクスという雑誌を買って通信販売で手に入れるのが一番早道だろう。

では、この連載ロールプレイングゲームのシステムを説明していくことにしよう。このゲームは地形マップと、イベントマップの2つに分かれている。これがどういうことかというと、つまり地形マップはその場所の地形を表している。そして、イベントマップはその場所で起こることをしめしている。さてこれはどういうものか説明しよう。

〈図1〉をみてくれ。まず地形マップをX-Y座標で見る。たとえば、君のキャラクターが〈1-1〉にいたとしよう。そこでプログラムのほうでは、〈1-1〉の座標のイベントマップを調べる。そこにはたとえば〈12〉と書いてある。そこで、イベント12をチェックすると、「メッセージ1出力」と書いてあるわけだ。そうするとメッセージ1をアクセスして出力するわけだ。

その他に考えられることで敵の攻撃とか、何かを発見したときにも同じような処理をする。つまり、イベント12とかそういったところに、「メッセージ出力」の代わりに「敵12、13、14を〈1-14〉において、敵の先攻」というようなことが書いてある。すると戦闘ルーチンに飛んで、戦闘が始まるというわけだ。

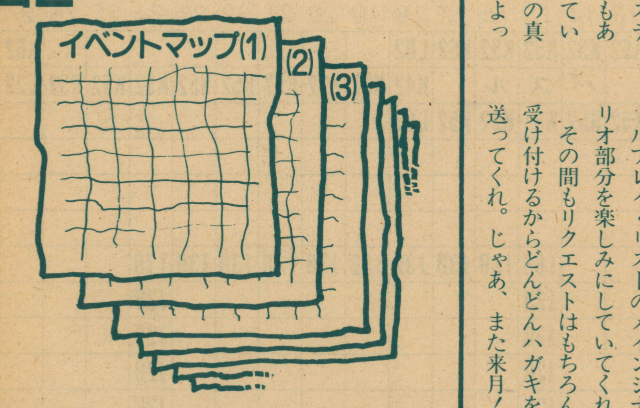
さらにマップには仕掛けがもう1つあって、このゲームのシステムではイベントマップが何枚もあって、これが適時いれかわっていく。ここにゲーム・システムの真の部分があるんだ。こいつによって、「状況によって事態が変化していく」というようなことがゲーム上に実現できる。

たとえばこういう状況を考えよう。君のパーティーが〈1-1〉にいて、〈3-4〉が怪しいとにらんで物陰に隠れて近づいて行ったとする、と、その読みは当たっていてやはり敵はいた！ それで、不意打ちを仕掛けたのであっというまに敵を倒せたとしよう。

ここでじつはこの敵を倒すとイベントマップが〈3〉から〈4〉に代わるようになっていた。これがどういう状態を産み出すかというとそれがすべての敵が警戒態勢にはいり、絶対に不意打ちをかけることはできなくなったということだとする。というようにして、さまざまな状況を変化させるのにこれを使うわけだ。このイベントマップのおかげでこれまでのコンピュータロールプレイになかった肌理細かな処理が可能となって、見たことのないようなハラハラするシナリオが作れるようになったと思う。まったくアンブッシュさまさまだ。

それじゃあ、来月から始まるロールプレイ・リストのメインシナリオ部分を楽しみにしていてくれ。その間もリクエストはもちろん受け付けるからどんどんハガキを送ってくれ。じゃあ、また来月！

図2



私は誰の挑戦でも受ける!!

言語、ルーチン、アルゴリズム、ダーツの投げ方、その他なんでもドクトルだみおに不可能はない。どんな質問、挑戦にも応じます。宛先は、〒102 東京都千代田区四番町2-1　日本ソフトバンク出版部BEEP ヤタタウォーズ、ゲームジョッキー係

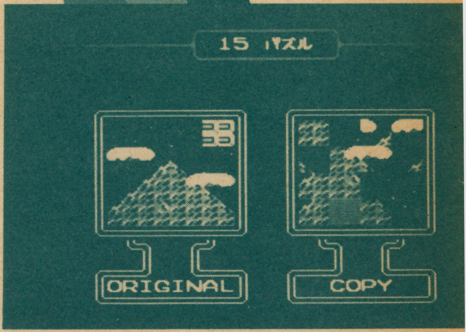
Beep Load

今月のプログラム

15パズル

ファミリーコンピュータ

山田　清



はじめに

まずは、創刊一周年おめでとうございます。まったく、月日のたつのは早いものですね。創刊号から読んでいますが、毎号毎号じつにためになります。これからも、この調子でがんばっていってもらいたいと思います。

さて暇なときにはパズルが一番というわけで、ファミコン版15パズルを作ってみました。15パズルを知らない人はいないと思います。知らない人は誰かにきいてください。きっと教えてくれますよ。

遊び方

コントローラーを使って遊びます。RUNさせると、ORIGINALの絵をファミコンがでたらめにCOPYのほうに並べます。グレーのスライトが抜きゴマの位置を示し、グリーンのスプライトで動かすピースを指定します。動かすピースが決まったら、Aボタンを押してください。ファミコンが判定して、もし動かせれば移動します。こうしてすべてのピースを正しい位置にもっていきます。そして、これで完成だと思ったら、Bボタンを押します。すると、ファミコンが本当にそろっているかどうか確かめてくれて、

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	K62									K72	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	LØ2									K62
1	L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K32		1	5		パ	ズ	ル		K42	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22
2										L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22									
3																												
4																												
5																												
6				I6Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø			I6Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø			
7				J2Ø			I5Ø				AØØ	AØØ	J2Ø			J2Ø									J2Ø			
8				J2Ø		I6Ø			I63		AØØ	AØØ	J2Ø			J2Ø									J2Ø			
9				J2Ø	IØ2	I12	I22					I53	J2Ø			J2Ø									J2Ø			
10				J2Ø				IØ2	I12		I63		J2Ø			J2Ø									J2Ø			
11				J2Ø			IØ2	I22	I22	IØ2	I12	I22	J2Ø			J2Ø									J2Ø			
12				J2Ø		IØ2	I22	I22	I22	I22	I12		J2Ø			J2Ø									J2Ø			
13				J2Ø	IØ2	I22	I22	I32	I22	I22	I22	I12	J2Ø			J2Ø									J2Ø			
14				J2Ø	I22	I22	I22	I22	I22	I22	I22	I22	J2Ø			J2Ø									J2Ø			
15				JØØ	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J1Ø			JØØ	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J1Ø			
16						JØØ	I7Ø			I6Ø	J1Ø							JØØ	I7Ø			I6Ø	J1Ø					
17							J2Ø			J2Ø									J2Ø			J2Ø						
18				I6Ø	J3Ø	J3Ø	J1Ø			JØØ	J3Ø	J3Ø	I7Ø			I6Ø	J3Ø	J3Ø	J1Ø			JØØ	J3Ø	J3Ø	I7Ø			
19				J2Ø	O	R	I	G	I	N	A	L	J2Ø			J2Ø			C	O	P	Y			J2Ø			
20				JØØ	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J1Ø			JØØ	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J1Ø			

実際にそろっていればお祝いの言葉をいって、あなたの苦労をねぎらってくれます。

オリジナルの絵について

ORIGINALの絵は自由に変えることができます。ただし、次の2つのことに注意してください。まず1つは、抜きゴマに必ずAØのキャラクターを使うこと。2つめは、A1からD7のキャラクターをデータとして使わないこと。これらのことを守って、自由に絵を作り、遊んでください。

V3での変更点

ここに挙げたリストはV2用なので、そのままではV3では走りません。V3を使う人は1000行のCLEAR&H77FDをCLEAR&H77FDに、また同行のDIII&H77FEをDIII&H6FFEに変更してください。こうすれば、V3で動くようになります。

おわりに

はっきりいって、イマイチのできです。音楽はないし、動きもないし、わざわざファミコンで15パズルをやらなくてもいいんじゃないかという声が上がりそうですが、ファミコンの可能性を追求してみただけです。みなさんもどしどし可能性を追求してみてください。

15パズル　ファミリーコンピュータ

```
1000 CLEAR&H77FD:A=&H0:B=&H1:C=&H2:D=&H77FE:E=&H4:G=&H3:H=15:T=&H8:CGENG:CLS:DIM
C(H),D(H,G),T(G):POKED,A,A:FORI=A TOB:DEFSPRITEI,(I,B,B,A,A)="":NEXT:POKE&H680,2
53,253,253,253,254,254,254,254:PALETS A,H,26,H,H:PALETS B,H,H,A,H:K=144:L=79
1010 SPRITEON:VIEW:LOCATE12,22:PRINT"WAIT!!"
1020 FORI=A TOH:FORJ=A TOG:X=(I-I/E*E)*C+J-J/C*C:Y=&H7+I/E*C+J/C:W$=SCR$(E+X,Y):
T(J)=ASC(W$):NEXT:P=ASC(SCR$(E+X,Y,B))
1030 W=RND(16):M=W/T+D:N=B:IF(W-W/T*T)=A THEN1050
1040 FORJ=B TO(W-W/T*T):N=N*C:NEXT
1050 O=PEEK(M):IF(O ANDN)THEN1030
1060 Z=W:FORJ=A TOG:D(Z,J)=T(J):NEXT:C(Z)=P:POKEM,O+N:GOSUB1180:NEXT:FORI=A TOH:
IFD(I,A)=A THENQ=I:I=H
1070 NEXT:GOSUB1190:Z=A:LOCATE12,22:PRINT"       "
1080 GOSUB1200:IFJ=E THENGOSUB1280:IFF=A THEN1170
1090 F=A:ONQ+B GOTO1100,1120,1120,1100,1120,1140,1140,1120,1120,1140,1140,1120,1
100,1120,1120,1100
1100 RESTORE1310:FORW=A TOQ/G:READM,N:NEXT:IFZ=M ORZ=N THENF=B
1110 GOTO1150
1120 RESTORE1320:FORW=A TOQ-B:READM,N,I:NEXT:IFZ=M ORZ=N ORZ=I THENF=B
1130 GOTO1150
1140 RESTORE1330:FORW=A TOQ-&H5:READM,N,I,J:NEXT:IFZ=M ORZ=N ORZ=I ORZ=J THENF=B
1150 IFF=A THEN1080
1160 SPRITEA:SWAPQ,Z:SWAPC(Q),C(Z):FORI=A TOG:SWAPD(Q,I),D(Z,I):NEXT:GOSUB1180:Z
=Q:GOSUB1190:GOTO1080
1170 LOCATE&H7,22:PRINT"CONGRATULATION!!":PLAY"T103EFGCDA":END
1180 FORJ=A TOG:X=16+(Z-Z/E*E)*C+J-J/C*C:Y=&H7+Z/E*C+J/C:COLORX,Y,C(Z):LOCATEX,Y
:PRINTCHR$(D(Z,J)):NEXT:RETURN
1190 X=16+(Q-Q/E*E)*C:Y=&H7+Q/E*C:LOCATEX,Y:PRINT"  ":LOCATEX,Y+B:PRINT"  ":R=(X
+C)*T:S=(Y+G)*T-B:SPRITEB,R,S:RETURN
1200 SPRITEA,K,L:PAUSEG:I=STICK(A):J=STRIG(A):IFJ=T THENRETURN
1210 IFJ=C THENEND
1220 IFJ=E THENRETURN
1230 IFI=B THENZ=Z+B:K=K+16:IFK>192THENZ=Z-E:K=144
1240 IFI=C THENZ=Z-B:K=K-16:IFK<144THENZ=Z+E:K=192
1250 IFI=E THENZ=Z+E:L=L+16:IFL>127THENZ=Z-16:L=79
1260 IFI=T THENZ=Z-E:L=L-16:IFL<79THENZ=Z+16:L=127
1270 GOTO1200
1280 SPRITEA:F=A:FORI=A TOH:FORJ=A TOG:X=(I-I/E*E)*C+J-J/C*C:Y=&H7+I/E*C+J/C:IFA
SC(SCR$(E+X,Y))<>D(I,J)THENF=B:I=H:J=G
1290 NEXT:NEXT:IFF=B THENBEEP
1300 RETURN
1310 DATA1,4,2,7,0,0,0,0,8,13,11,14
1320 DATA0,2,5,1,3,6,0,0,0,0,5,8,0,0,0,0,0,0,3,6,11,4,9,12,0,0,0,0,0,0,7,10,15,0
,0,0,9,12,14,10,13,15
1330 DATA1,4,6,9,2,5,7,10,0,0,0,0,0,0,0,0,5,8,10,13,6,9,11,14
```

Beeper試写室

ジョン秋月

◉アイドル・スターにも会えるし、大冒険もできちゃうウレシイお正月映画!!

この古い家のなかに宝があるはずだよ

グーニーズ

こんな丸木橋なんて、ヘッチャラさ

ユカイな仲間グーニーズ

グーニーズって、何だか知ってる? ちょっと不良っぽくて冒険が大好きな仲間たちのことをいうんだ。

そのメンバーのキャラクターが最高! マイキーは太っちょでドジ。チャンクは物をぶち壊す名人。データは天才的な発明屋。スペイン語をペラペラ話せるのはマイクだ。それから16歳になるマイキーのお兄さんブランドもグーニーズの1人。とってもユカイな仲間だよ。

スピルバーグのアドベンチャー・ワールド

壊し屋のチャンクが額縁をバラバラにしてしまったところから事件は始まる。そのなかに1枚の地図が入っていたんだ。マイクがそこに書いてあるスペイン語を読むと、なんとそれは宝の地図!

さあ、いよいよグーニーズの大冒険がはじまるぞ。コウモリの洞窟、恐怖のパイプ・オルガン、ウォーター・コースター、そして古い海賊船、もう次々と息つくひまもないくらいに、いろんな仕掛けがグーニーズを待ちうけているんだ。ワクワクするアドベンチャーに、映画館でキミも加わってみないか。

みんなの大好きなゲームになることも決定済み。スピルバーグが考えたアドベンチャーワールドは、心臓が飛び出るほど楽しいよ。

(ワーナー・ブラザーズ映画配給・12月7日公開)

野蛮人のように

社長・薬師丸ひろ子の第1作

●もっともっと、あなたに……の薬師丸ひろ子ちゃんが「Wの悲劇」以来、1年ぶりで映画に登場!

彼女、「野性の証明」でデビューしてから、ずっと角川春樹事務所に所属していたんだけれど、今回の作品はひろ子ちゃんが独立して、自分で会社をつくっての第1作。

そこらへんのアイドル女優とは、ちょっと違うんだよね。なんたって、女優であり社長さんでもあるんだから。

天才小説家のハードアクション

ひろ子ちゃんが演じるのは20歳の小説家。それも15歳で文壇にデビューした天才という設定だ。

映画は、彼女と、偶然に出会った男、柴田恭平の2人が、何者かに狙われ、追われるというハード・アクション。

イルミネーションが輝く夜の街を、ひろ子ちゃんといっしょに逃げてみたいなと思う人は、映画館の暗闇のなかへレッツ・ゴー。めくるめく世界がキミをつつんでくれるよ。

監督・脚本は川島透。「チ・ン・ピ・ラ」やチェッカーズの「TANTANたぬき」を撮った人だ。期待◎。

(東宝配給・12月14日公開)

何者かに追われる薬師丸ひろ子、柴田恭平

吸血鬼のアニメーション

西暦一2090年。最終戦争後の未来世界を舞台にしたスーパーSF映画。

ただのSFとは違うぞ。吸血鬼伝説がふんだんに盛り込まれているのだ。「スペースバンパイア」「フライトナイト」と近ごろは吸血鬼ばやりだけど、アニメもついに血ぬられるときが来た……。

スーパーSF+クラシカルホラーのエンターテイメント・アニメーションだ。

（東宝洋画系・12月21日公開）

魔界の果てに、吸血鬼があらわれた……

雪の断章―情熱

"みなし児"の役に挑戦する斉藤由貴

斉藤由貴の初主演映画

"イカさんもタコさんも、きらい"と、テレビから大きな瞳で見つめる斉藤由貴ちゃん。彼女がついに映画に出るのだ。

セーラー服がよく似合っていてカワユイぞ。秘密兵器のヨーヨーは残念ながら出てこないけれど、北の街・札幌を舞台に、みずみずしい演技がさえわたる……。

北海道の青い空は、由貴ちゃんの清純さにピッタシ。

監督は「翔んだカップル」「セーラー服と機関銃」「台風クラブ」の相米慎二。

（東宝配給・12月21日公開）

愛の陽炎

日本ならではのおそろしいお話

"ワラ人形"って知ってるかい？　日本に古くからある慣習で、恨みをはらすために、呪う相手に似せた人形をワラで作り、丑の刻（真夜中）に自分の頭にローソクを立て、神社などの大木に五寸釘で打ちこめば、呪いが相手に通じるという言い伝え。だけど人に見られてしまっては効き目がなくなってしまうんだ（"恐怖のワラ人形"なんていうゲーム、できそうだね）。

このコワ〜イお話が、映画になった……。ホラー映画には強くたって安心できない。

不思議なことが次々と……

主役のルミ子を演じるのは「不良少女と呼ばれて」でおなじみの伊藤麻衣子ちゃん。

恋人に裏切られたルミ子は、おばあちゃんから教わった"ワラ人形"をやってしまうんだ。そう、頭にローソクたてて白い着物をつけてね。

コワイ、コワイ、コワイ！

こんな恐ろしいことするより、不良少女のほうがどれだけましか……。

背筋がゾッとするメイクの伊藤麻衣子

さて、"ワラ人形"をしてからというもの、不思議なことが次々と起きるんだ。

それは映画を見てのお楽しみということで……。

（松竹配給・2月中旬公開予定）

17歳の女子高生がレダ戦士に変身！

"レダ"こそアニメニューウェーブだ

ジャーン！　あの異常人気名作ビデオ「幻夢戦記レダ」が、映画になったぞ!!

泣いて喜んでいるキミ、映画館に行くときはオムツを忘れずに（注）オモラシ映画として、Beeper試写室はマークしておるのだ。

朝霧陽子が伝説上のレダ戦士に変身して、リンガム、ヨニらとともに、ゼルのひきいる一団とパワーあふれる戦闘をくりひろげる。

レダ、がんばァ!!　と声をかけたくなることうけあい。

（東宝洋画系・12月21日公開）

GAME

トリビアル・パスート

アメリカのNO.1ゲームをキミも楽しんでみないか！

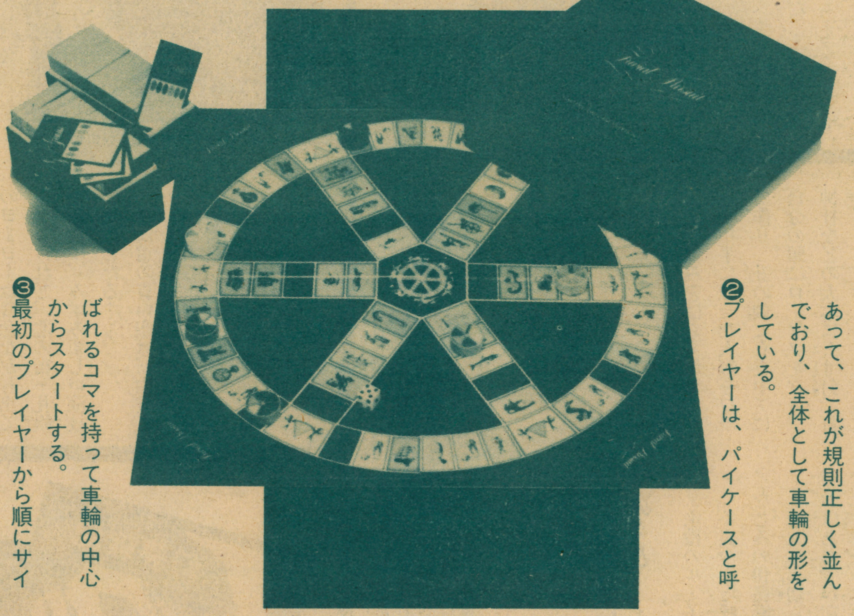
トリビアル アズ NO.1 ゲーム

日本じゃ、パソコンゲームなどに押されて、ボードゲームの人気はイマイチだけど、アメリカやヨーロッパでは、これが相変わらずの人気。パソコン版ロールプレイの元になった『ダンジョンズ&ドラゴンズ』もボードゲームだし、世界的な人気を誇る『モノポリー』まで発売されてるほどだ。

ボクが最近ヨーロッパに行ったときも、オモチャ屋にいたら、いい大人が『モノポリー』を買って大事そうにかかえて帰って行ったほどだ。

その、ボードゲームの本場で、最近数年間、人気NO.1を独走し続けているのが、今回紹介する『トリビアル・パスート』（意味：ささいなこだわり）。ゲーム通のみんなのことだから、もう知ってる人もいるかもしれないね。

じつは、3～4年前からこのゲームのことは知ってたんだけど、日本で発売されるようになるとは思ってもみなかった。え？ なぜかって？ それはこのゲームの説明を聞いてもらえばすぐわかるはず。



ルール説明

ゲーム・ルールは、とてもかんたん。

❶ボード盤は、左の写真を見てもらえばわかるが、7色のマスがあって、これが規則正しく並んでおり、全体として車輪の形をしている。

❷プレイヤーは、パイケースと呼ばれるコマを持って車輪の中心からスタートする。

❸最初のプレイヤーから順にサイコロを振り、その目の数だけ好きな方向にコマを進める。

❹止まったマスの色が、そのとき答えなければいけないクイズのジャンルを決める。クイズのジャンルは、地理・娯楽・歴史・芸術・科学・趣味の6種。灰色のマスに止まったときは、もう一度サイコロを振る。

❺クイズに答えられなかったら、次の人に交代する。正解だったら何度でもサイコロを振れる。

❻車輪の円周部とスポーク部の交わったところに止まってクイズに正解したら、その色（ジャンル）のパイをもらい、パイケースのなかに入れる。

❼6色のパイを集めたら、中央（スタート）に戻って最後の質問を受ける。ここで正解を出すと、ゲームの勝利者となる。

難問・珍問ぞろいの6000問

とまあ、こんな具合のゲームなんだ。ゲームとしてみれば、じつにカンタンなんだ。つまり、スゴロクの要領でコマを進めて、6つの場所へ順に行って、クイズに答えて、正解していけばいいわけ。6色のパイを集めるってことは、すべてのジャンルのクイズにパスしたという証拠になるわけだ。

ところが、問題はこのクイズ。1000枚のカードに、それぞれ6つずつ、合計6000のクイズが用意されていて、必要なときに1枚ずつ使うんだけど、これがなかなかの難問ぞろい。

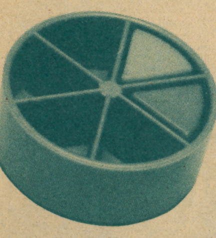
たとえば「地理――イギリスの国花は？」とか「芸術――夏目漱石の葬儀で受付をした文豪は？」なんて、普通じゃとてもわからないクイズだよね。

たまには、「娯楽――『キャプテン翼』の得意なスポーツは？」なんてのもあるから、運よくカンタンな問題がくれば、難なく答えられる。

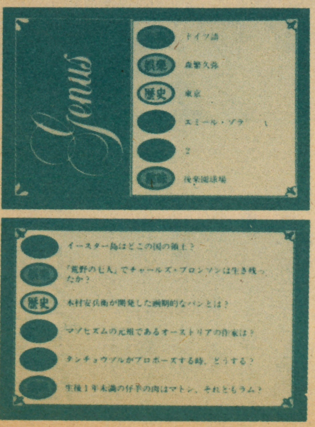
それにしても、これだけの問題をだれが考えたんだろうね。日本版の発売時に、問題の80%を作り直したというから、たいへんな労力。ボクが日本で発売されないと思ってたのも、このクイズカードを訳したり、作り直したりするのがたいへんだと感じたからなんだ。

さあ、諸君。『トリビアル・パスート』に挑戦してみるかい？ このゲームの勝利者になることができれば、キミはクイズの王様ってわけさ。（文・亜蘭仁）

●問い合わせ先　ハーレクイン・エンタープライズ日本支社（☎03・478・6991）



▼このパイケースに6色のパイをつめる。



▼6つのジャンルのなかから、まずはキミの得意なジャンルに挑戦しよう。

QUIZ PANIC

クイズパニック　出題 芦ヶ原隆之

シークワード

寒いからといってこたつに入ってコンピュータゲームばかりやっていてはからだに毒。たまにはえんぴつを持って机に向かおうじゃないか。

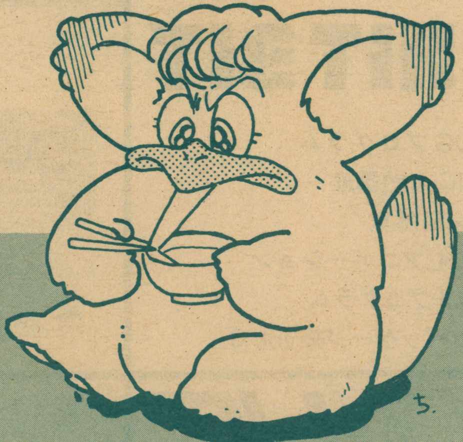
というわけで、図1のゲーム名リスト中のことばを図2から見つけ出してほしいんだ。でも、ゲーム名リストには35個のゲーム名があるけど、図2の中には34個しか見つからないはずだ。つまりリスト中のゲーム名が1つあまるわけだ。そのゲーム名を当ててほしい。なお、図2は、タテ、ヨコ、ナナメどのように読んでもいいし、右から左、下から上に読むものもあるから気をつけてね。もちろん同じ文字を何度使ってもいいよ。

図1 ゲーム名 リスト

アウトロイド
イーアルカンフー
ウィル
ウイングマン
ヴォルガード
キャッスル
ギャラガ
ジェネシス
ゼビウス
ソウコバン
チョップリフター
テグザー
テニス
ドアドア
ドラゴンスレイヤー
ドンキーコング
ハイドライド
ハイパーオリンピック
パックマン
パックランド
バンゲリングベイ
ピンボール
ファンタジアン
ブラウンズラン
プラズマライン
ブラックオニキス
フラッピー
フリッキー
フロッガー
フロントライン
マカダム
マッピー
マリオブラザーズ
モールモール
ロードランナー

図2

ドイロトウアブキヤツスルベイ
バンハイドライドロシフーンチ
ゼンドバウアフーネヴロヤアヨ
ヴビゲンブリドエアオムイジツ
プオズリキラジアイルダレタプ
ピラルーンーツピパガカスンリ
ンモズナマグコクーーマンアフ
ボマーマフリベンオドテゴフタ
ードグルラロオイグニリラロー
ルピンンモイツブスフキドンピ
ゼギバライーンガラヤギストツ
ヤビコヤクウルツーザグテラマ
ルイウプクツピンリオーパイハ
チヨソスシーパックマンズンド



応募方法

ハガキ（アンケートハガキは不可）または便せんに、住所・氏名・年齢・電話番号・学年（職業）と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和61年1月7日（必着）。発表は3月号の当コーナーで。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版部
BEEP編集室
「クイズパニック・1」係

※正解者のなかから抽選で3名の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします（サイズMまたはLを明記してください）。

← クイズパニック・II正解と当選者は138ページを見てください。

日本ソフトバンクの雑誌

月刊　12月号　480円　Oh!PC

特集：PCコミュニケーション
PC-8801mkIITRのパワーを探る
8800用通信プログラム大公開！

スーパー漢字BASIC 88
続・9801レイ・トレーシング・パッケージ
ソフトを評論する「テクノメイト」
新製品速報　PC-8800シリーズ・ファミリー強化
PC工作入門
8086アセンブリ言語講座
特別別冊付録　パソコン言語大全

月刊　12月号　480円　Oh!MZ

特集　入門・ハードウェアの製作
共通BUSによるFM音源ボード
XID XDバージョンの製作
資料解説　Super MZ全回路図
新連載　ますますツメターイBASIC塾
マシン語体操1・2・3
1500/700 SRS' BULLETIN
新製品　X1 turbo II登場
シリーズ全機種共通モニタCIOS Prolog-85

月刊　12月号　480円　Oh!FM

特集■オプション
まるごとHOWマッチ
年末大売り出し！FMオプションカタログ■オプションあれこれ試用記（スーパーインポーズU／音声合成カード／マウスセット／OS-9 LAN／マンハッタン■ないのなら、つくってしまえ！(超安価・超安易な(拡張)2スロット／FM-7用拡張RAMボードの製作)
速報　ビジュアルショック!!　FM77AV
年の瀬対策パッケージ（住所録／年賀状エディタ／ワープロによるハガキの印刷）
今月の音楽プログラム METRO-CROSS　DAMの使い方

月刊　1月号　580円　月刊 情報処理試験

特集　60年度2種午前試験の完全研究
60年度1種午前試験の完全研究
記事　迷訳から名訳に近づいた自動翻訳
カラー受験ゼミ　出力装置

季刊　第7号　480円　Oh! HIT BIT

MSX2用CGプログラム
MSX BASIC入門講座
MSXマシン語感覚
SMCで楽しむアニメーション
SMC用MIDIプログラム
SMCリンクパッケージ集vol. 3

月刊　1月号　580円　Oh!16

■特集1／アルゴリズム入門
・アルゴリズム私論
・再帰的プログラミングのすすめ
・キーによるサーチ（クイックソート）
・B-tree
・二分木構造について
・ハッシングとは…
■特集2／286 XENIXの全容を見る
その他、OS関連記事など16bitパソコン情報満載!!

季刊　第13号　480円　Oh!HC

■HCシリーズを電話回線につなごう
■パソコン通信をはじめよう
■タートルグラフィックス Spice Set
■年末調整事務の省力化 EDITOR
■美しい文書作成ツール英文書メーカー
■ボクのとっておきゲーム　がんばれZEM君
■電子ノート機能アップツール
　検索プログラム
■アキラのパソコン世相を斬る
■THE BOARDユーザー・インタビュー

季刊　第7号　480円　Oh! PASOPIA

ニューマシン登場：
PASOPIA 1600 DJ-5030
●パソピアビジネスレポート
●日本語ワードプロセッサ
　レベル2／ラティスC／日本語PIPS
●informix／オンライン入門
●パソピア、5、7GAME・ゲーム・げーむ

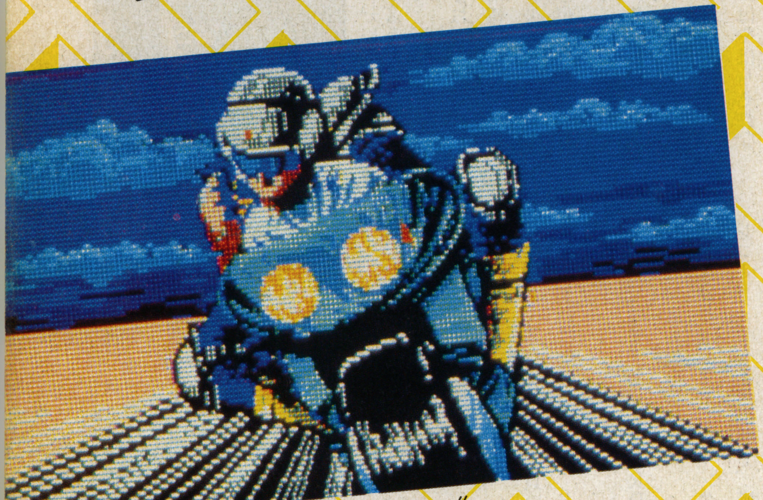
徹底研究

⬆これが、この物語の主人公。君の勇姿だ!!うん、りりしい!!

PC-8801
シリーズ
マジカルズウ ストラッドフォードC.C.C.

ザ・スクリーマー

by 五味たむろ


⬆いざ、ビーストシティへ!!

たいへん長らくお待たせしました。発売前から人気沸騰のR.P.G.“ザ・スクリーマー”の登場です。今回も、マップ、モンスターリスト、トラップリストと、数々のデータを大公開!!

一流の“スクリーマー”になるためには、必読だ……ゾと。

プロローグ

1990年——

数年にわたる地球規模の異常気象による食糧危機が人類を襲った。かつて、人類が経験したことのない食糧危機は、世界のバランスを支える軸を大きく傾けた。

石油にかわって、食料が世界を制する時代がやってきたのである。

そんななかで、日本は人工的な食料生産を目的とした遺伝子工学研究所BIASに国家生命を託した。

富士山麓に建設された科学都市の中心に、さまざまな研究所を衛星のように従えてBIASはそびえている。

あらゆる頭脳を結集したBIASのになう課題は、工業的な食糧生産である。

しかし、どのようなテクノロジーによっても食糧危機を乗り越えることはできず、飢えと不安が人類を戦いへと走らせる日がきた。

そう、第3次世界大戦が勃発したのだ。

そんな大戦のなか、ついにBIASは廃棄され閉鎖された。

しかし、廃棄されたはずのBIASでは人間の制御を超えた暗闇のなか、異様な怪物が増殖しつづけていた。

かつては人類の力と科学の象徴であったBIASは、いまは悪魔の棲む塔と化していた。

BIASそのものを破壊することは危険だった。

BIASの中へ入り、すべての生物を焼きつくし、殺しつくし、生物の生産過程を完全に停止するしか手はない。

怪物の首には賞金がかけられ、各地の命知らずがBIASを目指した。

BIASの機能を停止させることができれば、一生かかっても使いきれないだけの多額の賞金を手に入れることができる。

——しかし、その方法はだれも知らない——

暗闇のなかに叫ぶ世紀末のハンターたち、かれらはいつしかこう呼ばれた。

『ザ・スクリーマー!』

君は、今BIASの入り口の街、ビーストシティまでやって来た。スクリーマーとなるために。

さあ、ビーストシティの扉を開けよう!!

ビーストシティ

はっきり言って、このスクリーマーの舞台はこの街ビーストシティと塔のBIASだ。

これから、このゲームを進めていくにあたって、スクリーマーとしてのさまざまな経験を積み重ねていくのに、君は何度もこの街へ戻ってこなければならないだろう。

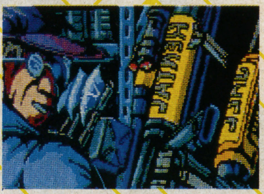
↖首屋

↑酒場

↑ビーストシティだ。遠くに見えるあの塔がBーAーSだ。

↑病院

↓武器店



それだけ、このビーストシティは重要なのだ。

この街には、酒場、武器店、首屋、そして病院がある。ビーストシティのなかを移動するには画面左に表示されている各場所のところにカーソルキーで赤いポインタ（▶の印）をもっていってスペースキーを押せばOK。

では、さっそくいろいろな店へ入ってみよう。

●酒場

まずは酒場へやってきた。親切そうなバーのママがいる。

この酒場では、50クレジット払ってしまえば後は飲み放題なのだが、ゲームが始まったばかりのときは、500クレジットしか持っていないので、もうちょっとかせいでから来たほうがいい。

奥のほうでは他のスクリーマーたちが酒に酔いしれ、騒いでいるようだ。

なお、この酒場では情報や自分の持ち物を彼らと交換することができるのだ。だから、積極的にコンタクトをとってみよう。

しかし、情報を得るにはやはりそれなりの金や物を与えるのが当然でしょうねえ、やっぱり。

●武器店

ここではいろいろな物を買うことができるぞ。いや、買うことばかりでなく売ることもできるのだ（ただし、半額でしか買ってくれないのだ）。

あつかっているものは、大きく分けてウェポン（武器）・アーマー（よろい）・アイテムがある。

やっぱり価格が高ければ高いほど、攻撃力・防御力も高くなっている。

しかし、注意しなくてはならないのは、同じ種類の防具を同時に使えないことだ。

アイテムはその他さまざまな道具や薬がある。このなかには、絶対に必要な物やいらない物まであるのでケースバイケースで買い求めないといけない。

●首屋

ここではまずはじめにFRDを貰わないといけない。

FRDとは、ファイティング・レコード・デバイスの略で、塔の中でモンスターと戦ったことを記録する装置なのだ。

記録はモンスターに応じたB・P（ビーストポイント）に変換されるので、これがないといくらモンスターと戦ってもB・Pは記録されない。

さて、タワーでの戦いからビーストシティへ戻り、首屋でこのFRDを見せると、FRDに記録されたB・Pを金（クレジット）にかえてくれる。

また、ある程度B・Pがたまると H・C（ハンタークラス）が上がるぞ（ちなみにH・Cは25まで）。

●病院

病院は体の調子を治してくれるところでーす（あたりまえか?）。

つまり、自分のパラメータの回復、もしくはアップをしてくれるところなのだ。

それができるパラメータはH・P（ヒットポイント）、Agl（アギリティ）、Pow（パワー）、IQ（アイキュー）それにTec（テクニック）だ。

もちろん、それぞれの値を上げるには、それなりのお金が必要だ（たとえば、H・Pを回復したいときは1ポイント5クレジットで治療してくれる）。

そして、もう1つ重要なことは解毒ができるのだ。

塔の中には、あちこちで毒性ガスに汚染されたポイントもあるため、自分の体がその毒に犯されてしまうことがある。

そんなときに、ここへ来て解毒をしてもらおう。

ウェポンリスト

名　前	値段	種類	パワー
アイアンフィスト	100	ムーバー	10
ニンジャシューター	250	ジョインタ	20
スピンダガー	600	ムーバー	30
ニンジャシューター	450	ジョインタ	40
ハンドボム	500	ムーバー	50
アイアンホイップ	700	ムーバー	60
ガスブレード	2000	ムーバー	70
アイアンホイップ	1500	ムーバー	80
ツインソード	3000	ムーバー	100
ヒートアックス	3500	ムーバー	110
ジェットランサー	4980	ムーバー	120
ジェットボウ	1000	ジョインタ	150
スパークガン	1500	ジョインタ	160
スパークガン	2000	ジョインタ	170
ニードルガン	2200	ジョインタ	180
ハンドキャノン	3300	ジョインタ	200
ハイパーマグナム	7000	ジョインタ	220
ナパームガン	4500	ジョインタ	230
レーザーランチャー	11500	ジョインタ	240

アーマーリスト

名　前	値段	軽減値
パンプヘッド	5000	—12
フェイスジェル	4000	—11
マフラー	3000	—10
Cカップ	3200	— 9
コルセット	2400	— 8
ショルダーガード	1700	— 7
アームシールド	2000	— 6
フェストガード	1350	— 5
パンケーキ	800	— 4
ベアフット	1100	— 3
フラダンサー	500	— 2
ニーロッカー	350	— 1
エクストラヘッドアーマー	15200	—14
エクストラボディアーマー	10800	—12
エクストラアームアーマー	8200	— 8
エクストラレッグアーマー	6000	— 6
イーグルヘッド	10100	—12
フラダンサー	400	— 1
パンケーキ	700	— 5
コルセット	2200	— 8

アイテムリスト

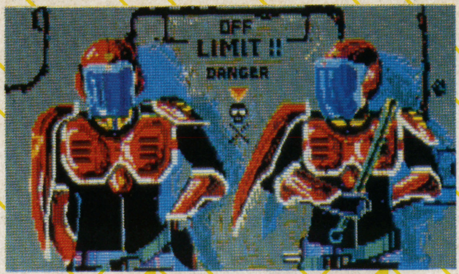
名　前	値段	内　容
Powドラッグ	800	Powを成長限界値まで上げられる
Aglドラッグ	300	Aglを成長限界値まで上げられる
H・Pドラッグ	1000	H・Pを成長限界値まで上げられる
Tecドラッグ	800	Tecを成長限界値まで上げられる
IQドラッグ	600	IQを成長限界値まで上げられる
バチルスセンサー	1000	タワー中に落ちている物の細菌のセンサー
バチルスクリーナー	8000	体が毒に犯された場合の毒除去装置
ワイドマッパー	1200	自分が今どこにいるのかをX、Y座標で知らせてくれる
XRAYサーチャー	500	落とし穴の探知器
ハンドライト	500	ライト
バイオロジカルサーチャー	800	モンスターのH・P、A・C、Powを知らせてくれる
スクアッシュボール	1400	モンスターの動きを止めてしまう
フォッグボール	1200	モンスターの攻撃的中率ダウン

↓くれぐれも、こんな姿にならないように。

BIAS

ビーストシティのなかをある程度歩き回ったら、早速BIASへ向かおう。

BIASの入り口で最初にしなければならないことは塔の中へ入る準備をすることだ。



⬆BIASの入り口だ。FDRを装着するのを忘れずにね。

〝みにつける〟というコマンドでビーストシティでそろえた物を身につければいいのだが、うっかり忘れて、塔の中でモンスターの攻撃になすすべもなく死んでしまった、ということのないように確実に行動しよう。

おっと、FRDもつけるのを忘れずにね。

ここで1つ、ウェポンは最初にハンドボムを買うのではなくて、ニンジャシューターを2つ買うことをBEEPERの諸君にお勧め(すす)しよう。

●塔の中について

準備がととのったら、いよいよ塔の中へ入る。

目の前のゲートが音もなく開いてゆく。

はたして君は再びこのゲートをくぐることができるだろうか?

さて、塔内の移動だが、毎度おなじみの2・4・6・8のテンキーだ(これが一番動かしやすいよね)。そして、5で目の前の扉(とびら)を開けることができる(落とし穴から出るときも)。

キャラクター(自分)が今向いている方向は画面右下のコンパスで知ることができるので、マップを作るのにとても便利だろう。

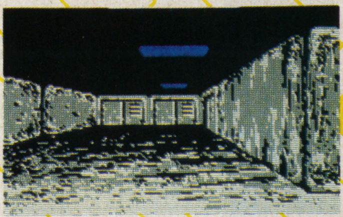
マップ作りは意外に楽だ。

各フロア22×22で作られていて、そのなかにはトラップあり、ダークゾーンあり、㊙のポイントもありで、すべての場所を歩きつくさないとマップは完成できないと思っていい。

また、ある階の、ある扉は×××しなければ開けることができないし、ある壁には××× というメッセージが書いてあって、ある薬を使うことによってその意味を知ることができたり、あるいは……おっとこのへんにしておこう、とにかくBIASの謎(なぞ)を解き明かすのにマップ作りは不可欠なのだ。

なお、2階までのマップを公開してしまうので参考にしてほしい。

⬇タワーの中。扉が2つ見えるね。



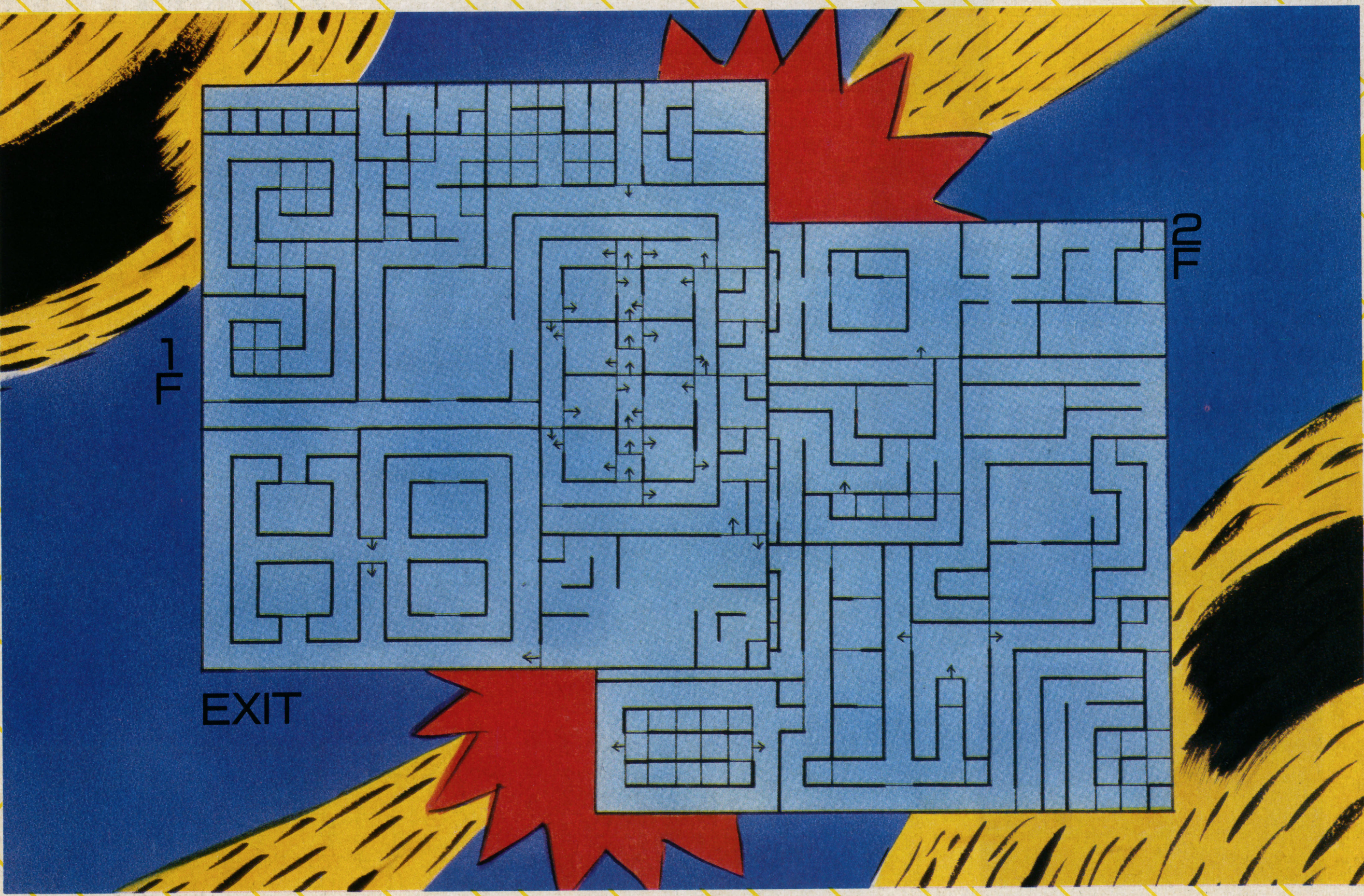
塔の中をいろいろ歩いているとやがてモンスターや他のスクリーマーに会うことになるだろう。

モンスターは上の階へ行くほど強くなるので、まだウェポン・体力に自信のない人は1階でトーチワームをねちねち倒してB・Pをかせぐといいだろう。

これから説明する戦闘モードの練習にもなるから。

なお、ホバーフラワーというモンスターが出てきたらまっさきに逃げよう。

アーマークラスが0だと攻撃を1発くらっただけで天国行きですからねえ、注意しよう。



戦闘モード

塔内で出会ったものが、他のスクリーマー以外だと必ず戦闘モードに切りかわる。

画面の右側が君で、左側がモンスターだ。

キーの操作はテンキーの2・4・6・8でキャラクターを移動、Zキーで相手への攻撃(弾の発射)、Xキーでディフェンスで自分の前に盾をかまえることができる。

そして、Cキーは、武器の交換およびアイテムの使用ができる。

この戦闘モードはリアルタイムで行われるので、自分のキー操作によっては勝敗が大きく分かれてしまうことになる。

だから、弱いモンスター相手にキー操作を身につけて、自分なりの攻略法を身につけてはどうだろうか？

それから、モンスターと戦うにあたってアドバイスを。

まず、今自分の装着している武器をよく把握することだ。

武器は「ジョインタ」と「ムーバー」の2種類に分けることができて、ジョインタは遠距離の戦闘、ムーバーは中・近距離の戦闘にその威力を発揮するのだ。

だから、自分の武器が「ジョインタ」・「ムーバー」のどちらであるのかを判断して、「ジョインタ」だったらその場所からあまり移動しないでモンスターの攻撃に気をつけて戦えばいいのだし、「ムーバー」だったら画面の中央までグイと出て敵の攻撃を迎えうつか、それともモンスターが自分の近くへ接近してきたところをうまい具合に見はからって徹底攻撃すればいいのだ。

それに、モンスターの種類によっても攻略法はあるぞ。

背の高いモンスターだったらテンキーの2を押してしゃがみながら攻撃すると有効だし、背の低いモンスター（たとえば1階のピッチホース・アシッドスライム）なら盾でよけながら、しゃがみこんで攻撃という方法も有効的だぞ。

そうこうしていくうちに、B・Pがたまってくると思うんだ。

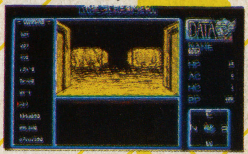
そうしたら、すかさずビーストシティの首屋へ戻り、FRDを見せてB・Pをクレジットにかえてもらおう。

モンスターを倒すコツをつかめたら、今度は自分のスターテス(俊敏性・技術力)を、H・C(ハンタークラス)を上げることにより、成長限界値まで上げ、そして武器をより強いものに買いかえて、相手に与えるダメージの大きさを強くすればよいのだ。

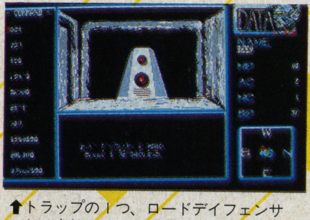
結局、武器ではレーザーランチャー、アーマーではエクストラヘッド・ボディ・アーム・レッグアーマーを装着してA・C(アーマークラス)を40までもっていこう。

その他に、モンスターの動きをしばらく止めてしまうスクアッシュボールとか、相手のH・P、A・C、Powの値のわかるバイオロジカルサーチャーなどモンスターを倒すのに有効なアイテムもあるぞ。

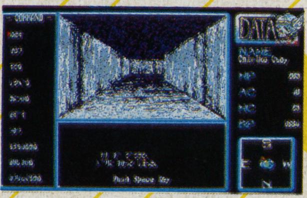
とにかく、このモードは、慣れるのが一番だ（しかし、このモード○○○○マンの戦闘シーンに似ているなあ？）。



⬇ダークゾーンでハンドライトを使ったところだ。



⬆トラップの1つ、ロードデイフェンサーだ。突然ぬっと出てくる。

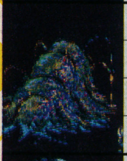


⬆BIASガスという毒ガスだ。早く解毒をしないと……。

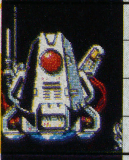
モンスターリスト

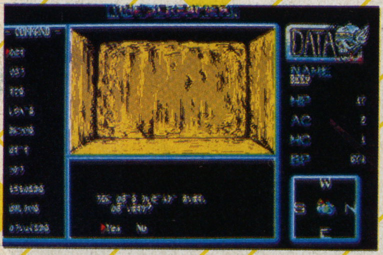
※A.Class…………アーマークラス
B.Point………ビーストポイント
H.Point…………ヒットポイント

1F

	Name	A.Class	B.Point	H.Point
	トーチワーム	1	6	100
	ホバーフラワー	3	10	100
	ピッチホース	2	15	200
	ファイヤーボール	1	45	300
	カッターラット	4	25	300
	ネックハンガー	6	35	400
	アシッドスライム	9	35	400
	ファットマン	20	95±5	300

2F

	Name	A.Class	B.Point	H.Point
	スフィンクス	12	115±5	1200
	カーリー	9	105±5	1200
	ツインランナー	15	165	1700
	ヘルエンジェル	8	135	2000
	ソードバッド	7	135	1400
	ジャンキー	20	75	1000
	レイドバスター	27	95	2000
	ムービングディフェンサー	15	125	1500
	ビッグホーン	19	75	400



⬅やった、2階へ行ける階段を見つけたぞ!!

➡戦闘モード。ムービングディフェンサーに見事攻撃がヒット!!

情報を入手しよう!!

このゲームには、数々の謎がある。その謎を解くには他のスクリーマーと情報交換をしていろいろな情報を入手しよう。

情報を入手できる場所はビーストシティの酒場と塔の中だ。

酒場では、チーフ・MM（モンスターマーダー）・ナチ・ジパング・ラット・セコンドキラー・ジャンクスがいるのでいろいろ話しかけてみよう。

しかし、彼らは超一流のスクリーマーたちなので、とてもプライドが高い。

だから、自分がスクリーマーになりたてのころに話しかけると、スクリーマーとしてあつかってくれないのでなにも教えてくれず、逆に「なに言ってんだ、お前？」とバカにされてしまった。

彼らとうまく情報をかわすのには、もう少しスクリーマーとしての修業を積んで、IQを80ぐらいにすればいい。

そうすれば、情報を交換することができるのだ。

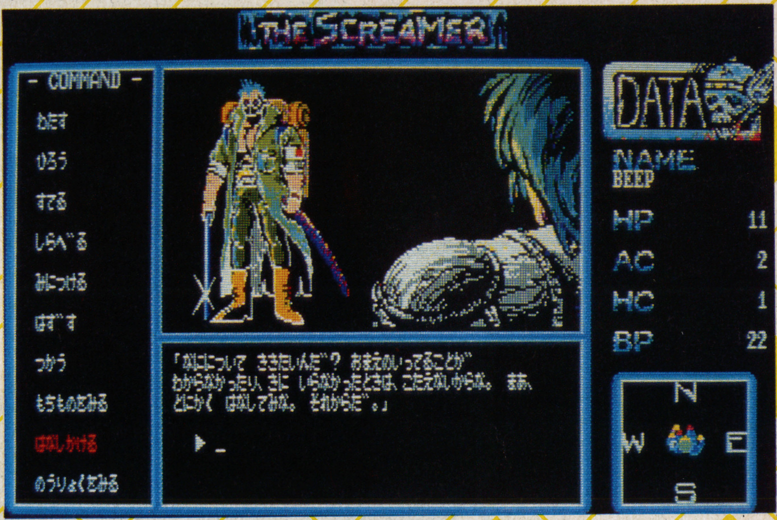
入力方法は、キーボードからカナ入力（それ以外でもOK!!）し、自分の言いたいことを入力し終わったらスペースキーを押す。

そうすれば、それについてなにかしらの情報を聞けるはずだ。

私はここで、こんな情報を入手した…「——その昔、スクリーマーの中で最強と言われた伝説の男、サムライがBIASの謎を求めてタワーの中へと入っていったっきり、それ以後だれも姿を見ていないそうだ——さあ、死んでしまったのかねえ？——」

そういえば、オープニングに出て来たスクリーマーのなかで、どうしてもサムライだけがいないんだよねえ……。

⬆あるアイテムを使うと、こんなこともわかっちゃう。



⬇タワーの中で、ジパングと会った。情報を入手するチャンス。

ザ・スクリーマートラップ全リスト

①ロードディフェンサー
②PIT（落とし穴）
③BIASガス　No.1
④　〃　No.2
⑤　〃　No.3
⑥　〃　No.4
⑦サンダーロード
⑧ファイヤーロード
⑨バイテストルネイド（90°方向転換）
⑩バイアスララバイ（Beep音が聞こえている間HP.1ダウン）
⑪ダークゾーン（暗闇）
⑫流れ弾

⬇げげっ、アシッドスライムの攻撃をもろにくらった!!

⬇モンスターの反対側に回ってみるのも１つの作戦だ。

最後に

いやぁ～、6ヵ月間も遅れたこのゲーム、うわさによると、あと1ヵ月発売が遅れたら発売を中止していたという、幻のゲーム説まで流れていた危ないゲームだった。

グラフィック、スピードともに言うことはない。

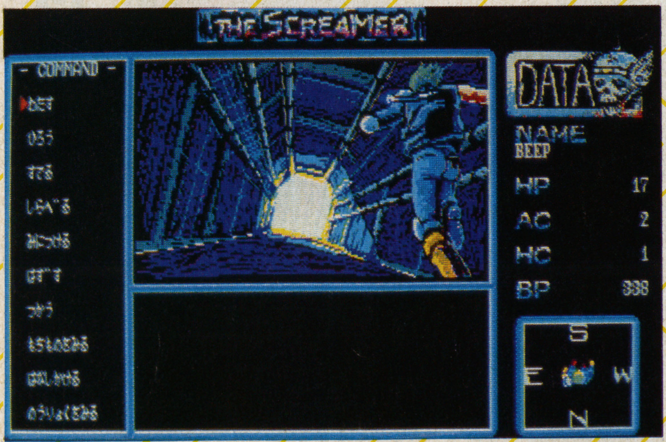
よくここまでできたなあと思う。

しかし、遅れただけあって、戦闘モードが少しチャチになっている気がする。

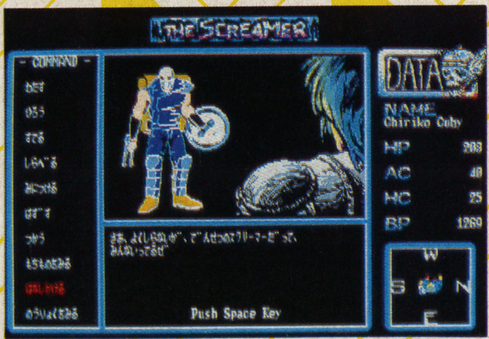
しかし、じっくりやるにはもってこいのゲームだと思う。

この文を書くにあたって、ストラットフォードの伊藤さん、このゲームのデザイナーの長谷川さんにたいへんお世話になりました。

この場をかりて、お礼申しあげます。



⬇B・Pがたまったらビーストシティへ戻ろう。出口が見えてきたぞ。



⬇モンスターマーダーにサムライのことを聞いたのだが……

アニメとRPGがドッキング――といえば、通のキミならすぐにも"ブラスティー"の名前が出るはず。あの"ウィル"でアニメを採用したスクウェアが、そのテクを生かして完全アニメに挑戦。今までの「昔々、悪の……」というストーリー展開と、森や地下迷宮にどっぷり漬かったマンネリRPGに、喝(かつ)／なるか!?

緊急レポート

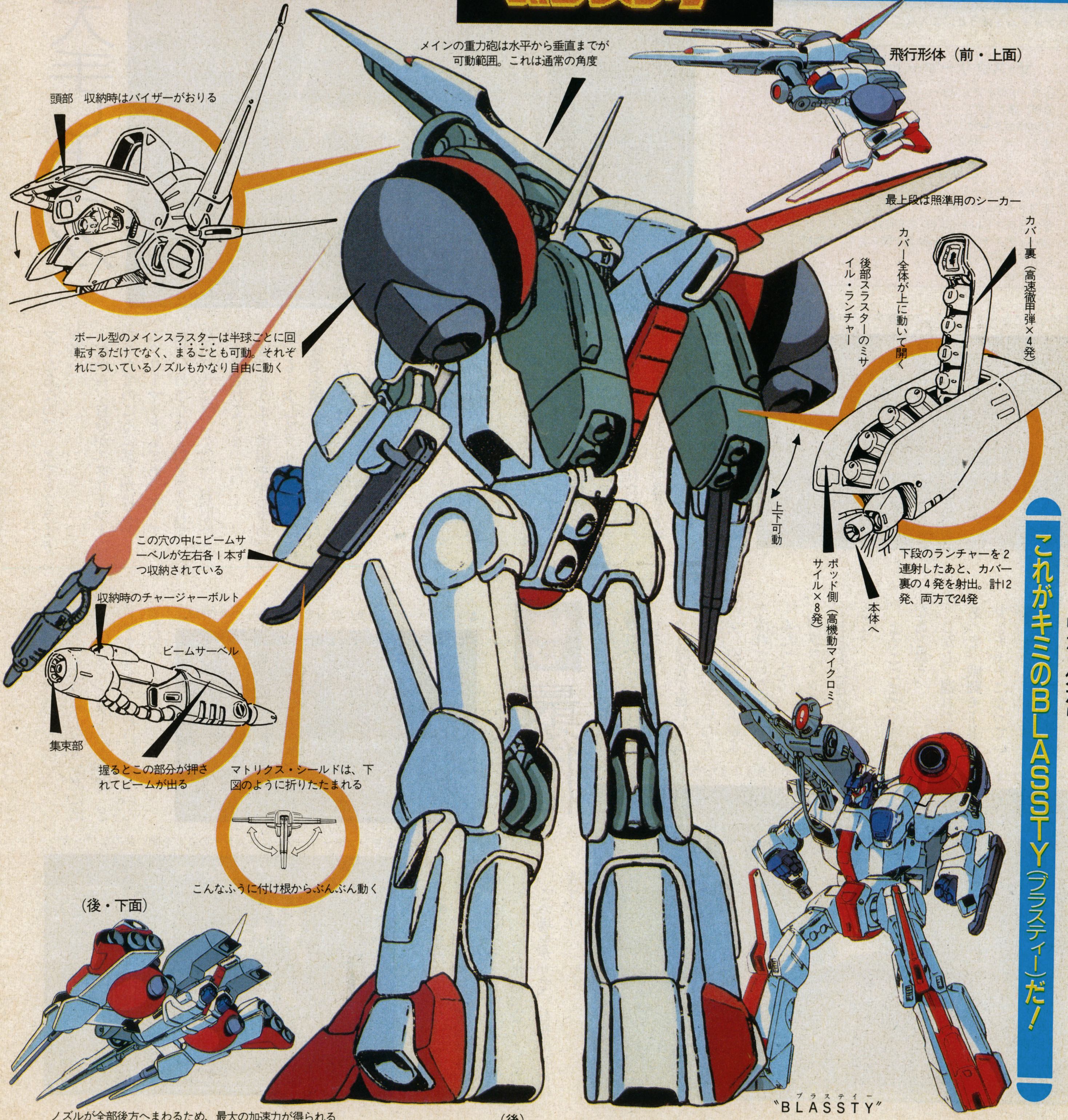
CRUISE(クルーズ) CHASER(チェイサー) ブラスティー

発売迫る！ 今、RPGはSFしたい気分

©日本サンライズ

by 鎌田 良久

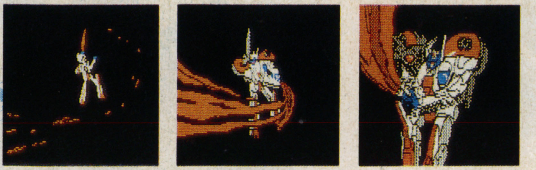
魅力解剖――中から外から これがキミのBLASSTY(ブラスティー)だ！



ヒットメーカー・日本サンライズと

"日本サンライズ"って知ってるかい？ 有名なんだぞ。アニメファンならその名を聞いただけで、もうワクワクしちゃうぐらいのアニメーションの会社。なんと、そのブラスティーのためにキャラクターを制作、アニメを担当してくれたわけだ。

ブラスティーをはじめ敵メカのスムーズな動きが、もう完全なTVアニメの世界に突入しちゃってるのも納得できるだろう。

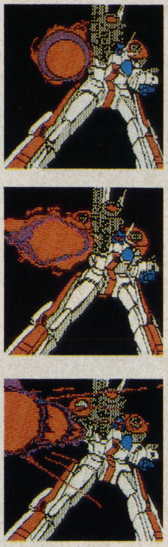

ビームサーベルの威力は推して知るべし

日本サンライズの代表作はいっぱいあって数えきれないくらい。とくに有名なのは『ガンダム』。それにいま放映中の『Z(ゼータ)ガンダム』かな。とにかくサンライズが手がけたTVアニメは必ず大ヒットしてるから、このブラスティーもイイセンいくかもね。

なお、これは未確認情報なんだけど、もしかしたらブラスティーがTVでも活躍するかもしれないんだ。加えてサンライズ作品でヒットしたものはプラモデルなんかにもなるから、ブラスティーのプラモデルも発売されるかも。

アニメ路線に踏(ふ)みこんだ、スクウェアと日本サンライズの合作。これからも楽しみだね。

キミが7900円で手に入れるものは!?


"おおっ！"と思わず声の出る美しさ

さあさあ、ご用とお急ぎでない人は、寄ってらっしゃい見てらっしゃい！ 取り出(いだ)したるこの箱、外側の絵柄(えがら)もさることながら、この中身が問題だ。そこのキミ、中身を見たくないかい？ そうだ、見たいね、そうこなくっちゃ！ よーし、オジサンが発売間もないこのソフト、パッケージの中身を紹介しちゃおう。オイこらっ！ そこのガキ、商品に触(さわ)るんじゃない。いや失礼。

まずは、ディスクが2枚。1枚は夢あふれるプログラム入り。もう1枚が、ディスクの4分の3がアニメーションのためのデータというしろもの。内容豊富なディスクが2枚というわけだ。

次なるしろものは、16ページのこの小冊子。アニメファンが目の色変えてほしがるという日本サンライズの手によるセル画を、4色刷りにして作った、たいそうなもの。自分のメカはもちろん、敵メカの細部から細かい設定まで完全にわかるというわけだ。

どうだいすげえだろ。しかし、これで驚いちゃいけない。なんと、そのセル画をもとに作ったステッカーまで付いてくるんだ。

おっと、忘れちゃいけないものがまだあった。ゲームを始めるのに必要な、マニュアルっていうやつだ。まあいうまでもないけど、これなしじゃゲームは始まらない。

そして、こいつはきわめつけ。なんと、BGMのソノシートもあるんだ。そう、あの赤くて向こう側が透(す)けて見えるレコードのことだ。これはゲーム中に使われている6曲のうちの3曲で、なかなかのスグレモノぞろい。もちろん、プレイ中に流れているパソコンが出す音なんかじゃなくて、スタジオで録音したもの。ちなみに文字の下に敷いた楽譜はテーマ1。試してみよう。

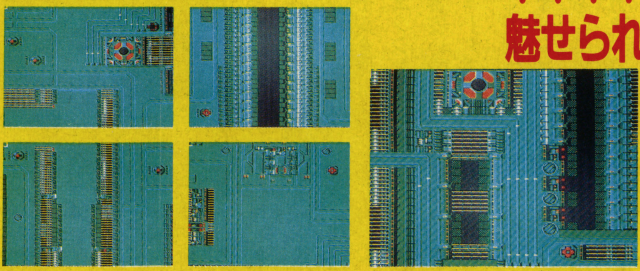
ブラスティー変形パターンの一部

この1パック、12月上旬にPC−88版とX1版が、年内にはPC−98版も発売されるというわけだ。これだけ入って7900円は値打ちもの。さあ、買った買った。決して損(そん)はしないよ。

魅せられた、1ドットのエクスタシー！

レイドック LAYDOCK

ムービースペースシューティングゲーム（T＆Eソフト）
機種　MSX2●3.5D（6,800円）


背景の地表が、上から下へ1ドット単位で見事にスクロール！

とにかく画面を見てほしい。この細かさ、まさに緻密の2文字がピッタリ。この美しい背景がMSX2という相棒(あいぼう)を得てなめらかにスクロールするのだ。もちろん機体(敵キャラ含(ふく)む)も、リアルアニメーション。最高で1機16パターンというから、う〜ん、熱くなるぜ！

そのうえ2人プレイでは、1つの画面に味方同士で出撃できるんだ。そこで合体すれば、パイロット兼通常兵器と、狙(ねら)い撃ち用㊙兵器をそれぞれが受け持って、効果絶大!! ただし、被弾の判定は1ドット単位だからかなりきびしいぞ。

さて、それでは興味津々(しんしん)のゲームの仕様についてふれよう。

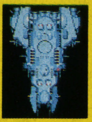
●WEAPON　標準装備＝ツインバルカン砲／ミサイル、オプション＝レーザービーム砲／自動照準ミサイル／自動追尾ミサイル(合体時)／多方向ミサイル(同)／多弾頭ミサイル(同)など。※シールドもある。

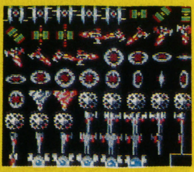
●ENEMY　50種以上（巨大戦艦、巨大空母も登場）。

●SCENE　宇宙空間・惑星上・宇宙基地・敵基地内の4パターン(計15シーン)。

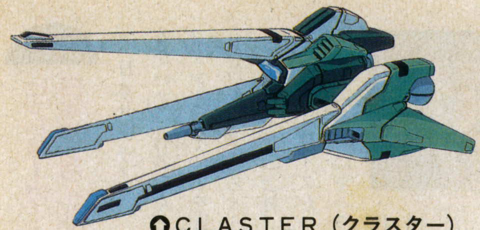
●LEVEL　アップに伴(ともな)ってオプションが順次使用可能に。とちゅうからのスタートも可能。

などなど、とにかく壮大なスケールのゲームなのだ。ちなみに、移植可能なのはPC−98F、FM−77AVくらいとか。早くも移植嘆願続々!?

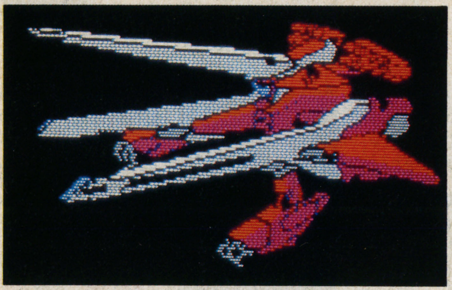

敵戦艦の勇姿


キャラクターパターンの一部。これでもまだ8種62パターン、全体では300パターンにもなる

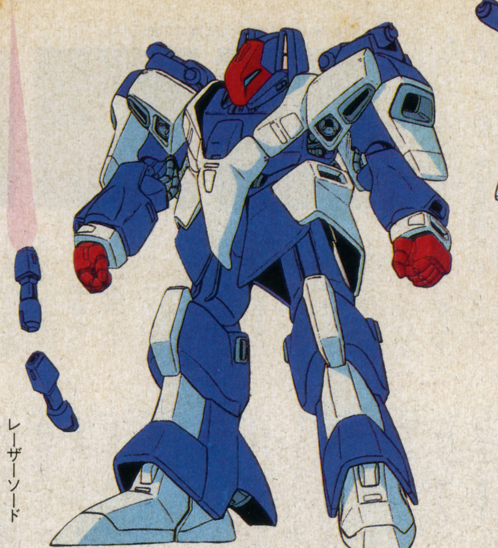
強敵8メカに弱点はあるのか?



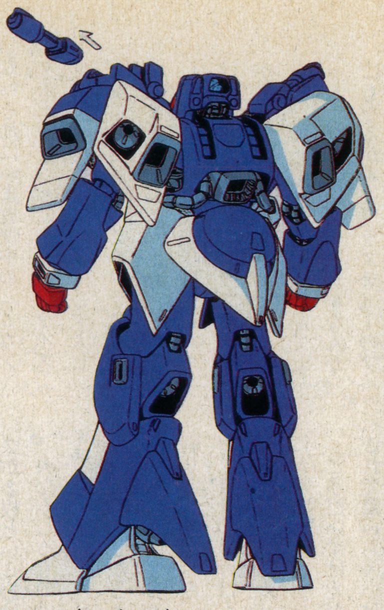
✪CLASTER（クラスター）
戦闘機型メカ。もともと重力圏内での戦闘用だったが、その高機動性を十分生かして広域宇宙戦用となる。武器はレーザーと体当たり。



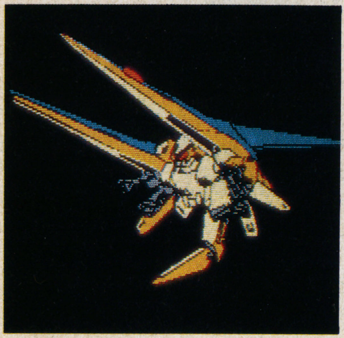
✪DAGLASTER(ダグラスター)
クラスターの改良版。2本の腕によってある程度の格闘戦も可能になった。ミサイル・ランチャーを装備しており、レーザーのほかミサイルも使う。



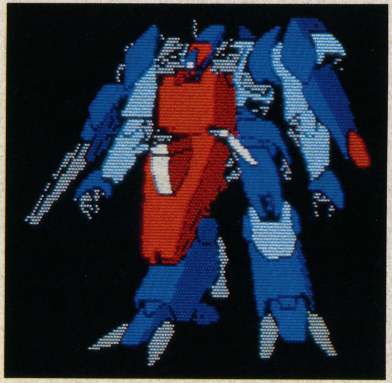
✪E・D・D(イーディーディー)
D・D（ディーディー＝ゲーム中には登場しない）の改良版。人間型で、スラスターなどを多数装備することによって高機動格闘戦を可能にした。武器はビーム・サーベルとレーザーで、イーディーディーには可変式のシールドが装備されている。

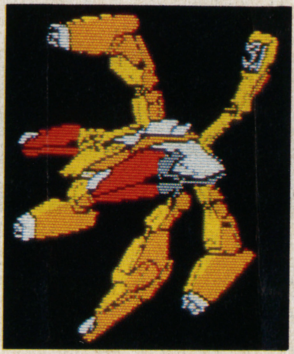


✪AGRESS（アグレス）
人間型メカで、おもに格闘戦用。武器はレーザーソードと、厚い装甲を利用した体当たり。パワーアップして足に巨大なブースターを装備した**BAGRESS（バグレス）**は、高速移動も可能。武器はミサイルが増えるほか、シールドも。



✪EL-XEN(エリクセン)
最強の変形型メカで、4本の腕を持つ。武器は、飛行形態時のレーザーと戦闘形態時の広角レーザー。戦闘形態になると、各腕とテール・スタビライザー（写真最下部）が閉じ、テールは尾翼になる。





✪BUBRAY(バブレイ)
非人間型メカ。小回りがきくのでアステロイド群などでの戦闘むき。武器はレーザー。この改良型が**CRUBRAY（クラブレイ）**で、前頭部両端にミサイル・ランチャーを装備している。レーザーとミサイルが武器。

Let's Play!

宇宙は美しさに満ちていた……

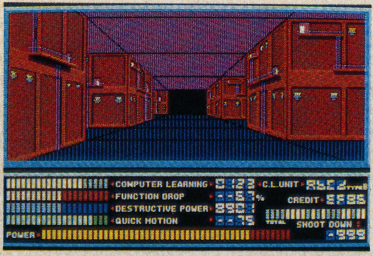
CRUISE CHASER BLASSTY ブラスティー

〝ブラスティー〟こいつが俺の乗るクルーズ・チェイサーだ。俺は今日インカー・マースになったばかり、まだ、愛機にはなにも装備がない。

そこでまず俺は、装備売買所へと向かった。売買所のオヤジは、NEW・FACEの俺に意外と親切にいろいろ説明してくれる。そんなオヤジを俺は冷たくあしらった。

「エンジンから武器まで、全種類、一番安いやつを。それから、コンピュータユニットを100クレジットだけ」

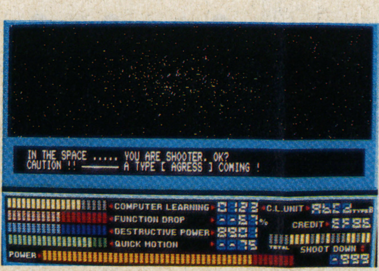
オヤジはもっと説明したそうな顔をしていたが、いくら高価な物のカタログを見せられたって、俺は金持ちのボンボンじゃないんだ、そんな物、買えるわけがない。これからが本番さ、愛機に積みこまれていくピカピカの武器に、俺は心を躍らせた。



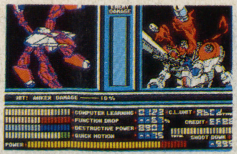
▲R.P.G.に迷路はつきもの。でも迷わすのが目的ではない

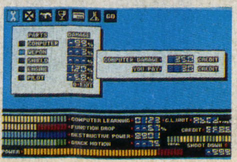
パワーユニットも買ったし、これでいつでも飛び出せる状態になったが、すぐに戦いに行って命を落とすのはバカらしい。そう考えた俺は、パブに情報を集めにいった。地獄のサタもなんとやらで、金さえつかませればどんな情報でも……。

昨晩パブで飲みすぎたらしく、頭が痛い。だからといって、戦いに行かないわけにはいかない。俺たちは生きるために戦うのだから。俺はいよいよ今日、宇宙へ飛び出した。未知の部分が多い宇宙では、ガンナー（走行型態のブラスティーのこと）のまま、1歩1歩慎重に進んで行くべきだ。宇宙空間で



▲星が流れて見える宇宙空間


▲これが戦闘シーンだ。敵はバブレイだ


▲この画面はマルチ・ウインドーで表示

左右をみると、ブラスティーの動きは素早く星が流れて見える。宇宙はいつも美しい——やつらさえいなければ……。

とうとう俺は初めてバリアントに出くわした。オンディーナ周辺のバリアントは敵基地からここまで来るのに幾度か戦闘を繰り返してきたらしく弱っている。わけはないぜ。1つ、シューティングカウンターの目盛りが上がった。

先へ先へと進んで行くと、コンピュータのスクリーンにマーカーが現れた。また敵か? マーカーに向かって進むと、赤い物が見える。さらに1歩。おっと、こいつは惑星だ。右半分に黒い、夜の部分をもつ赤い惑星（これこそ日本サンライズとスクウェア合作のTVアニメ調の美の極致）がスクリーンの中で大きくなる。アステロイドベルトのときもそうだったが、宇宙は美しさに満ちている。

数回のバリアントとの戦闘で俺もかなり年季が入った。次の宇宙へ行くゲートも見つけたし、そろそろ2つ目の宇宙へ行くか……。

——途中過程飛翔——

幾度の戦闘を経て、ついに俺はインバース（敵）の宇宙ステーションを発見した。しかし、やつらは真の敵なのか、それとも……?

日本サンライズ作〝装甲機兵ボトムズ〟調に、ゲームの感じをまとめてみた。実際プレイしていると、本当にTVアニメのように画面がきれいだし、戦闘モードもアニメ風にキャラクターが動くんだ。自分がアニメの主人公になったつもりで楽しもうぜ！

担当・坂口&青木氏が語る 悪夢の日々

「ねえ、あの真ン中が青いのさあ……」

「緑の洗濯ばさみみたいなヤツがねえ……」

——キャラクターメカは、名前が決まるまでおおむねこう呼ばれていた。日本サンライズのみなさん、ゴメンナサイ！（ちなみに、BEEP㊓は、メカデザインのプロで、日本サンライズ担当の青木氏が、外部の人間（㊓のことだが）に「あのヒトデもどき」と、つい言ってしまったのを聞きもらさなかった）が、完成までの紆余曲折、支離滅裂（?）はこんなもんじゃなかった——！

7月某日、スタッフはタダで八丈島旅行というお上の言葉に狂喜！ ところが実際は午前3時起床、マラソン、遠泳、巨大な怪魚との格闘、加えて国際感覚を養うための深夜の中国語講座——なんと旅行とは名ばかりの「年末戦線体力強化訓練」合宿だったのである。スタッフは5日間で鉄の体力を得るとともに、ウマイ話には罠があると思い知らされた。

また某日某喫茶店では、日本サンライズのスタッフとメカの打ち合わせが行われた。「こんな形で、こんな武器があって、画面ではこんなふうにアニメして……」と、こちらがこんなイメージを語ると、あちらは「腕は肩からこう胸のほうへ、こういう角度でガバッとですね……」と、人目もはばからず席を立ち、変形シーンを実演して見せる。こちら大のオトナが、である。こちらが〝死なばもろとも〟と覚悟を決めて変形ゴッコに加わり、ついでにコーヒーカップまで倒し、周囲から白い目を向けられたのはいうまでもない。

こうして『ブラスティー』は日ごと成長、スタッフは相変わらず出前のカツ丼を10分でかっこみ、腹ごなしにゲームセンターで一時、悪夢から逃れ——もはや忘我の境に。〈完〉

未来派RPGその舞台は?

すべての過去は伝説と化し、人人の脳裏に忘却をさそう。

未来は、暗黒と化し、人々の前にあふれ出でる。

今、伝説を語る者は皆無となり、未来を憂う者は、その数をとどめず……。

人々の知る宇宙のすべては、反物質で囲まれた階差閉宇宙である。その閉宇宙の1つに、人類の90パーセント以上が生活を営む巨大母船オンディーナがあった。ここでは、人々は中枢統轄局（＝コミューン）に統治され、人口頒布計画に基づいて職業の割り当てが決定される。一定年齢に達した男子の大多数は、クルーズ・チェイサー（巡航追撃戦闘機）を与えられ、インカー・マースと呼ばれる賞金稼ぎとして、インバースと呼ばれる反乱分子と闘うのであった。彼らインバースの戦闘機（＝バリアント）は、つねにオンディーナ周辺に出没し、ゲリラ活動を続けているのだ。

〝インカー・マース〟、それはバリアントからオンディーナを保護する目的で結成された一団である。彼ら賞金稼ぎの収入は、愛機に取り付けられたシュート・ダウン（撃墜数）カウンターで決まる。それを賞金交換所でクレジット（貨幣の単位＝SFではよく使われるのだ）に換算するのだ。自ら得た賞金によって愛機の性能を高め、この戦闘を勝ち抜き、生き残らなければならないのだ（このへんで、この世界にのめり込めれば、君はもうブラスティーの主人公だ）。

閉宇宙には、通商だけに専念する中立ステーションも存在し、愛機の修理やパワーの補充なども可能である。しかし、このステーション・エリアにおける戦闘行為はいっさい禁止されており、この条約に反した者は致命的な代償を支払わなければならないのだ。

今、オンディーナのラボ（＝新型兵器開発局）において、ニュータイプのクルーズ・チェイサーの試作品が1体完成した。プロトタイプ、そのコードネームは〝BLASSTY〟。

——というようなSF的、いやTVアニメ的なバック・ストーリーのもと、キミはブラスティーに乗り、宇宙へ飛び立つ。

世界設定は明確になっているものの、展開はかなりプレイヤー自身にかかわってくるはずだ。

つまり、キミはこの宇宙のできごとをキミなりの結末で迎えることができるはずなのだ。人生のなかで、人は自分の進む道を選ばなければならないときがある。そのとき、キミは本当の意味でヒーローになれる。

▲▼メインの重力砲が飛び出すアニメーション。実際はもっと細かい画面が用意されている。

びーぴんぐルーム

テレホビー族のひろば

もうすぐ冬休み！　ゲーム熱心なBEEPER諸君にとっては思うぞんぶんゲームができる季節だね。ひとつのゲームをかこんで、友だちや家族でワイワイやるのも楽しいゾ。

スーパーマリオブラザーズ

●みなさん、どうかボクの話を聞いてください！ つい先日、スーパーマリオブラザーズで苦労に苦労を重ね、やっとの思いでワールド8-4にたどり着いたのです。ボクは汗ぐっしょりになり、心臓の高鳴りをおさえながら、この最終ワールドを一歩一歩慎重(しんちょう)に、ゆっくりと進んでゆきました。しかしっ！ 今思えば、その「一歩一歩慎重にゆっくりと」がいけなかったのです！ あまりゆっくりすぎて、グルリと回るファイアバーに音をたててぶつかってしまったのです！ ちくしょーっ!!「ドルアーガの塔」ならすぐさまコンティニューモードにして続けるのにっ！ というあまりのくやしさから立ち直れず、あれから1度もスーパーマリオブラザーズはやってません。

（京都府・ゲームマックス）

▼同じくボクもファイアバーにぶつかってしまって、そのときは一生、「スーパーマリオブラザーズなんかやるもんか！」と思ったけど、あれから気を取り直してやったら、みごとピーチ姫を助け出せました。

チャレンジャー

●チャレンジャーで列車の一番前まで行き、ジャンプすると100点ずつ点がはいる。それを繰り返すと点はどんどん上がり、ときどきボーナス（クジラ）が出る。クジラが出たときは、シーン1だけ無敵になれる。

（栃木県・バビル2世）

▼茨城県の福島巌雄君、愛知県の松久義弘君からも報告あり。おそらくこれはお姫様の頭上に位置していることが原因だと思うんだけど……。

●1面でチャレンジャーが死ななくなる方法があります。1面の列車の最後で車内に入り込む入り口をジャンプして一番最後まで行き、Aボタンを押すとナイフの投げる音だけする。そこでAボタンを押し続けると赤い目のまっとうくじらが出て、1万点ボーナスが入ります。そうすると無敵になります。また、列車のなかに入ってからでも最後部に行って同じことをすれば出てきます。出ない場合は、場所を少しずらしてやると出ます。

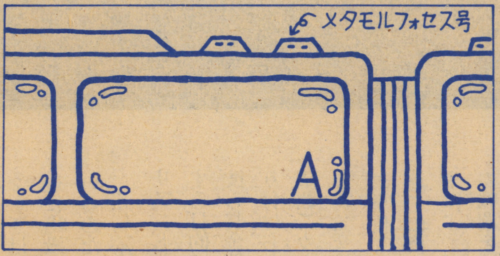
（愛知県・梶原康秀・16歳）

▼さっきのと効用は同じだけど出し方が違うので載(の)せました。また、列車のなかでまっとうくじらを出すと、そのまっとうくじらに触れるごとに100点が入ります。

●シーン1の列車内にいるボスを倒すやり方です。まず、A地点で1度、STOPします。ナイフを1発投げたら、すぐ左につっこみます（このときAボタンを連打）。ボスに押し戻されますが、かまわずナイフを投げて下さい。ナイフを8発当てると、シーン4へワープします。

P・S・私は、マップをすべて覚えた。

（東京都・中川和弘）



▲図1

▼このハイテクをやるとめんどうなシーン2の100画面（バンゲリングベイの影響!?）のなかにいる王女マリアを探す手間が省ける。

●列車のなかにいる王女マリアが見えたら、リセットボタンを押してみよう。列車が？になります。

（群馬県・清水潤一・14歳）

▼いったいこの？マークは何を意味するのか？ BEEPER諸君！ チャレンジャーにチャレンジだ!!

●チャレンジャーの裏技。まず剣を投げて鳥を殺す。100と出たら、出たところへ飛び乗る。そうするともう1度100点がもらえる。

（三重県・高田泰弘）

▼点が2倍。この裏技、やるっきゃない。

●ファミコンのチャレンジャーでめちゃすごい技を発見！ シーン2の1つ目の穴の左のまっとうくじらを10回以上殺し続けていると、なんとまっとうくじらが空を飛んで現れる。それだけじゃあない！ それをやりつづけると800点＋(プラス)チャレンジャー1人がプレゼントされるよー！

P・S・1回もはずさないように。川を画面から消して戻ると、また出てくるよ。

（宮城県・操直樹・16歳）

▼この技もすごいが、まっとうくじらを殺すのはかわいそう!?

●シーン2のアリ地獄をパワーアップアイテムのパワーソードを取ってからいっきに横断する（穴に落ちないように注意する）。すると、1万点のボーナスがもらえる。これは何回でもできる。

㊟パワーアップアイテムのパワーソードを取らないと、スピード不足で脱出できない。

（群馬県・斉藤広和）

▼今まで、チャレンジャーのことを紹介してきたわけだけど、けっこう隠れテクや隠れキャラが多い。まだあるかもしれないので探してみよう。

ゲイモス

●ゲイモスで音が変えられることがわかりました。それは、スタートボタンを押し、ゲームが始まり、音楽が流れるときにポーズをかけると別の音楽が流れるのです。

（名なしくん）

▼同様のお手紙を多数の方からいただきました。それにしてもゲイモスのあのスタート時の音楽は某スターウォーズのテーマに似ているなぁ。

（ヤタタウォーズじゃないよ）

●ファミコンゲイモスで大発見！ ゲーム中にA、B両ボタンを押し続け上空に位置すると、まったく地上物を意識せずに空中物に集中できる。

（茨城県・岡野洋一・14歳）

ルート16ターボ

●ある場所を通った後にBボタンを押します。すると、そ

の場所に四角いものが現れます。それに敵がぶつかるとSPECIALと表示され5万点入ります。この方法なら点も伸びると思います。ひまな人はためしにやってください。ちなみに私は買ったその日に発見しました。

(静岡県・高木芳芳・18歳)

▼北海道の石丸幸人君、青森県の間山彰人君からも報告あり。

▼じつは発売前にルート16テクニック集がサン電子から出ていたのだ。このほかにもターボ・ボーナスなどのテクニックものっているよ。

バトルシティー

●1面で赤のタンクにやられたのでリセットボタンを押して、またゲームをやろうとしたとき（スタートボタンを押す前）に隠れ文字が出てきた。ゲームがやりたかったボクはスタートボタンを押してしまったが、「NAMCOなんじゃらかんじゃら」と書いてあった。

(兵庫県・松井利行)

▼そういえばナムコのファミコンソフトって、奇数番号のソフトに限って隠れモードがあると思わない？ 01のギャラクシアンはシバの女王などの音楽。03のゼビウスは無敵になるソルバルウ。05のギャラガはHERO。07のドルアーガの塔は、アナザー・ドルアーガ。そしてこの、09のバトルシティー（まだ、はっきりとはわかっていないが）。どれも奇数番号ばかりなのだ。でも偶数番号にもあるかもしれないぞ。

シティコネクション

●先日、シティコネクションの隠れキャラ、サヴィラムの出し方がやっとわかったんだ。やり方は、10個目のオイルを自由の女神の近くで投げればいいんだ。サヴィラムを取ると、車が1台増えるんだぜ。

(東京都・エイトマン)

▼また、5面（インド）の寺院の前で左右同時にオイルを投げると空の色が変わるよ。

●シティコネクションで隠れキャラ発見。まず一番下の道路に行き、おじゃまねこが出現するのを待つ。おじゃまねこが出現したらすかさずジャンプをして、次にタケノコが出現するのを待つ。おじゃまねことタケノコが並んでいる所を飛びこすと隠れキャラのうさぎが出現する。取るとワープができる。

(栃木県・西田博明・15歳)

▼この隠れキャラの出し方は6面（日本）だけで通用する。

●ファミコンのシティコネクションで、まずパリに行く。そして、どたん場ダブルショット（オイルがなくても方向をかえるとちゅう、一度に2つのオイルを投げられる）をすると、ハートマークが出てくる。それを取ると、どんどんハートマークがでてくる。ちなみに、その正体は風船なので、もちろんワープする。

(北海道・シティコミュニケーション)

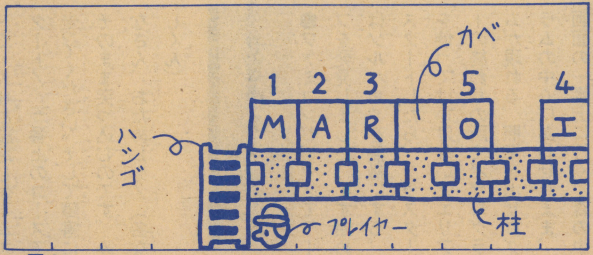
レッキングクルー

●これは、マリオを消してしまう技だよ。まず、エディットで図2のように作る。そうしたら、1から5の順にカベを壊してマリオを出す。つぎに、マリオの下にある柱を壊す。するとマリオが消えてしまう。普通の面でもできる面があるぞ。

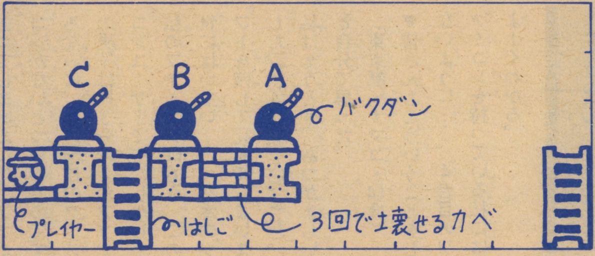
もう1つは、隠れキャラを背後霊(はいごれい)にする技。やり方は、さっきとほぼ同じ。まず、図3のA、B、Cの順にダイナマイトを壊す。すると、Cの地点に隠れキャラが出る。つぎに、隠れキャラの下の柱を壊す。すると、隠れキャラが亡霊(ぼうれい)になり宙に浮いたまま取れなくなってしまう。ネコとサンタはミイラのようになってしまう（ブタはそのまま）。しかし、ゴールデンハンマーは別。これだけは、亡霊になってもちゃーんと輝いているぜ!!

(ネコ・3回、サンタ・5回、ブタ・7回、ハンマー・8回目の振りでCのダイナマイトを壊そう)。

(岩手県・みそしお君)



▲図2

▼図3


ドルアーガの塔

●そこのキミ、表と裏をクリアしてパーフェクトプレイヤーになった気でいやしないかい？ そんな君に授けよう、この宝の出し方を！ この宝は、始めにクォックスの出てくる15階で出せる。通常ここではブルーナイトと交差すればホワイトネックレスが出るが、もう1つの宝は、ブルーナイトを殺してから剣を出さずにクォックスと数回すれちがって死ぬと出るんだ。そして取り方は出現場所で死ねばOK！ さぁ宝の中身はなにか君もすぐにプレイしてみよう。

(東京都・中山隆一)

●46階の宝を取った後に、ブラックドラゴンの炎が最も長く出せるとき、炎をはいた瞬間にブラックドラゴンを殺す。すると、ドラゴンがいないのに残りの分の炎が出ていく。

(青森県・山上智)

●38階のホワイトクリスタルロッドと48階のレッドクリスタルロッドを取って58階のブルークリスタルロッドを取らなくても59階のドルアーガに勝てたし、60階もクリアできました。不思議だなぁ……。

(東京都・栗原達也・14歳)

●効果不明の赤い薬を発見しました。それは36階で、てんびんも出ますが、赤い薬も出るのです。出し方は、36階に出てくるクォックスをギルの出現場所まで誘導し、そこにきたら、パールで足止めします。そのままギルをクォックスと交差させたまま殺します（わざわざ誘導するのは、ギルがやられた瞬間に宝が出現するからです）。すると、ギルがやられた瞬間に宝が手に入ったことがわかります。名づけてミステリーポーション。たぶんクォックスに関係のある薬だと思います。ドルアーガの塔が得意な人、効果を調べてください（エナジードレインだったりして！）。

(長崎県・橋口宏智)

▼パールとはギルの近くにいるドラゴンたちの動きを止める宝なんだ。

エレベーターアクション

●エレベーターアクションのおもしろいテクです。まず一番上の階で敵を2人殺します。そして、ずっと上のボタンを押しながらねばります。すると、ガードマンが左右どちらかに3人かたまります。さらにねばると、そのガードマンがみんなで、エレベーターの穴から落ちてしまいます。

(埼玉県・伴明・13歳)

▼じつは、ボクもこれを知っていて、この前タイトーに行ったときにちょうどあったエレベーターアクションでこれをやってみたんだ。ところが何度やっても失敗！ じつは、それはタイトーが後でバグを改修して作った完全版なんだって。いやあマイッタマイッタ！ ところで関係ないけどタイトーさん、いつになってもいいからメタルソルジャー必ず出してくださいね。ファンなんです。

●まずは、始めのスパイがビルに侵入するデモのときに、何回もポーズを押すと、20階くらいから流れる音楽がとぎれとぎれになってしまいます(スパイがロープから飛び降りてくるところくらいから始めるのがいい)。そのほかにもエスカレーターをくだっているときにコントローラーを上に押しておくと、空中を浮いたままエスカレーターを上がっていくことができます。

（千葉県・大林博）

▼さすがエレベーターアクションはバグのホームラン王ですねェ。

フロントライン

●ボクは、このゲームでちょっとした技を見つけました。まず1つは、軍曹（ぐんそう）（プレイヤー）が草むらのなかに入ってワープをするということです。最初に戦車の出てくるところは誰でも知っているよね。そこで軍曹を道が広がる手前で右へチョコチョコと動かす。そして軍曹が草むらへ入ったら、十字ボタンを上に押す。すると軍曹は戦車の置いてある近くにワープする。ちょっと難しいよ！

もう1つは、軍曹が橋を渡らずに向う岸へワープをしちゃう技。ワープができるといっても、戦車を手ばなすことになっちゃうからあまりよいこととはいえないね。やり方は川岸まで行き、右側の橋と対岸の両方が見えるようにする。そして、戦車の車体半分を川の上に置く。そしたら戦車から降りる。降りたら戦車の後ろに回り、戦車を押し上げる。すると、いきなり向こう岸にワープしてしまうのだ。

今、2つを書いたけど、まだワープのできるようなところがあるだろう。君もぜひ探そう。（福井県・軍曹の哲）

▼ワープとは関係ないんだけど、このゲーム、ポーズ機能がないのでちょっち苦しい!?

エキサイトバイク

●なんと、あの不死身と思われていたエキサイトバイクのライダーも死ねることが判明しました。まずデザインモードでIKHと設定しゲームスタート！ 一番上のコースで走ってください。そして障害にそのまま突っ込むのです。みなさん、おためしを！（名なしくん）

ゼビウス

●ファミコンゼビウスでワープを発見しました。まず始めはソルバルゥを無敵にする。スタートしたら、ブラスターを使ってはいけない。エリアーの終わりの所でボザログラムが現れる。照準をボザログラムの中心にあわせたまま、画面の一番上に行く。森の中で変な物体が出る。照準が反応するので、すぐにブラスターを撃つ。すると、ワープができる。変な物体はすぐに撃たないと消える。早くから撃ちすぎてもだめ。これは友人のS・E氏から教えてもらったものです。

（岡山県・Xマン）

▼プレイするたびに謎（なぞ）が深まる……。言えてますっ。

あわれファミコン!!

●私はある日、いろいろなプログラムの暴走をさせてみようと思い、エキスパンドコネクタのピンをドライバーでひっかきまわしたら、みごとに私のファミコンは、この世を去ってしまいました。ファミコンがないとつらいものです。ちなみに、私の学校のクラスの男子は約3分の2がファミコンユーザーです。しかし、私のファミコンはもう、この世にはいない……。29本のソフトを残して死んでしまいました(私が殺したんだよね)。私はそうとう、あつかましいと自分で思った。

（東京都・ナマコ・14歳）

▼皆さんもこういうことをしないように……。4台目のファミコンを持っている私にはよーくわかる。

ドラゴン・ワン

●セガのドラゴン・ワンで、JONATHANのいる場所まで行ったら、落ちる壁のある所まで戻る。これを2度繰り返すと、2度目の壁が落ちるのと同時に、JONATHANが死んでしまいます。しかし、カギが出ないので、その面のクリアは不可能となります。

（東京都・佐々木浩二）

●ドラゴン・ワンの1面目で壁が落ちてくるところで3回蹴（け）って、後ろから敵がくるまで待つ。敵がきたらカベを壊し、ジャンプしながら行くと光球が出てこない。メーターに「ワープマン」と出たら、後ろからついてきた敵をやっつける。タイミングがいいと光球がくるのでそれをよけて、ワープマンのところへ行く。そしてワープマンをやっつけようかなーと思うと、なんとワープマンが2人に分身してしまうんだ。ただしこのテクニックは1面だけだよ。

（石川県・湯谷健吾・11歳）

フリッキー

●セガのフリッキーで92万点！ セガのフリッキーはじつにおもしろい。なんといってもあのスクロール画面がいい。先日、とうとう92万点を出してしまった。面は70面で終わってしまった。本当は40面で終わりなのだが、そうではない。41面からは、背景の色が青になって1面から始まるんだ。（さすがセガはスゴイ！）

（福島県・中川健一・13歳）

セガ版スターフォース

●セガのスターフォースでポーズボタンを押したまま電源を入れてゲームを始めると、ハイ・スコアのところに「4545454 5」とか「2020202 0」とか「1414141 4」とか「5050505 0」とか「1515151 5」とか「8383838 3」と出ることがある。なお、ゲームを始める前に、スターフォースと画面に出るがそのときに「45454545」と出た場合は、ラリオスで5万点出したときの音楽が鳴る。「83838383」の場合は、アルファーターゲットを倒したときの音楽が鳴る。「14141414」と「15151515」の場合は、「チャラララン」とかすかに鳴る。「20202020」と「50505050」の場合は、何も鳴らない。何の得にもならないが、みんなでやってみよう。

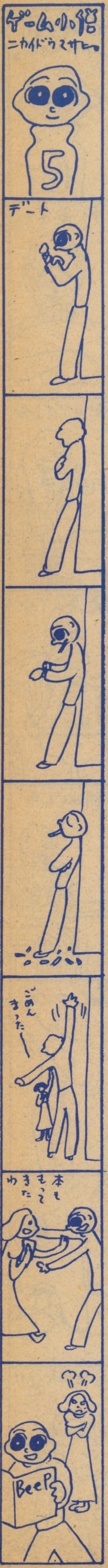
（埼玉県・山田正浩・13歳）

「テレホビー族のひろば」に情報を送ろう!!

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、バグ、楽しい話、くやしかったことなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の紹介（やり方）は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりする技は一切お断りします。

※原稿はすべてたて書きにし、下記まで送ってください。

〔送り先〕〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP編集室
テレホビー族のひろば係



ピットフォールII

●ボクたちは、史上最高の裏技!? を発見した。それは海の底の段があるところだ。段の一番はしっこの角の所へ入ってみよう。そこでは土のなかへもぐることができるんだ。でも、体半分が土のところから見えていたらだめ。全体が土のなかへもぐることができたら、カベをすり抜けて、いっきに火の玉のところなどに泳いでゆける。根気よくやっていると必ずできるよ。

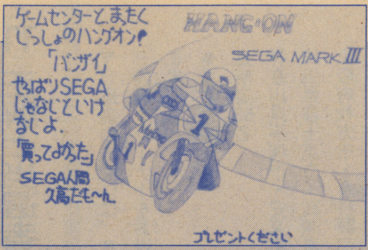
(三重県・杉本貴俊&吉田一紀)

スーパーベースボール

●スーパーベースボールでトリプルプレイができる方法をおしえよう。ノーアウト、ランナーが1、2塁のとき、豪速球を右ギリギリにベースに入る程度に投げる。するとファーストフライかセカンドフライになることがある。わざとワンバンで取って1塁に投げるとダブルプレイ。その後に3塁に投げると、ランナーが走ってきてトリプルプレイになるんだ。ちなみにこの間、34対0で勝った。イェーイ! 豪速球の投げ方はレバーを上にやって、投げるかっこうをして右に倒すとうまくいくよ。

(静岡県・あなほり五段)

読者イラスト

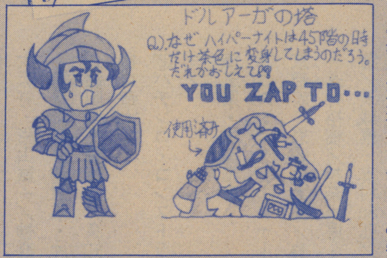


愛知県一宮市・渡辺久高くん

栃木県黒磯市・MAGMAくん

北海道・田中孝博くん

東京都稲城市・渡部尚文

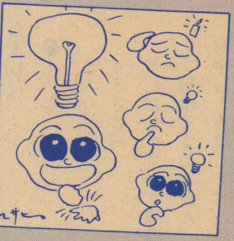


愛媛県川之江市・ドルアーガの弟

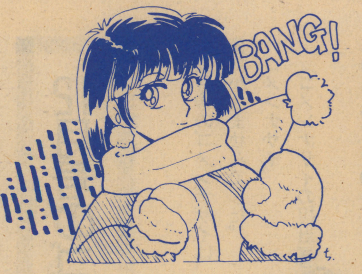
福岡県久留米市・斉藤天洋くん

開催!!ゲーム小僧アイデアコンテスト

BEEPを読んでるキミなら、二階堂正宏先生のマンガ「ゲーム小僧」を知ってるね。じつは、BEEP編集室では、このゲーム小僧のアイデアを、広く読者のみんなから集めることにしたんだ。これは、というアイデアができたら、「BEEP編集室ゲーム小僧係」あてに送ってね。待ってるよ。



サークル紹介



★X1ワールドでは会員を募集しています。内容は、テープによる会報発行、アドベンチャー、RPGの情報交換などです。入会金や定期的な会費はありません。現在会員80名。入会希望の方は60円切手同封の上、下記まで。〒671-16 兵庫県揖保郡揖保川町大久保352 西田幸平。

★全国のファミコンファンのみなさま、当クラブでは会員を大、大、大募集しています。最新情報などを特集した会報を月に1度発行します。詳しくは60円切手同封で下記へ。〒415 静岡県下田市立野261-1 加藤方「ファミコン・サークル本部」

★当クラブは、PC-8801/mkII/SRとファミコンの情報交換などをするクラブです。入会希望者は60円切手を同封して、下記まで。〒518-04 三重県名張市栄町2821 久保博嗣。

★COMBAT CLUB
当クラブは、ファミコンを持っている人なら誰でも入れます。裏技やエディットデザインの紹介、また会誌も発行します。詳しくは往復はがきか、60円切手同封で下記まで。〒438 静岡県磐田市上岡田856-3 高木哲雄

★FM CLUB 7
当クラブではFM-7ユーザーを募集しています。アドベンチャーゲームの解答、必勝テクニックなど載せた会誌「SUPER7」を発行しています。詳しくは、案内書を送りますので切手120円分同封の上、下記へ。〒610-03 京都府綴喜郡田辺町大字田辺小字尼ヶ池11-1 佐野尚生

★STAC会員募集
当STACはアーケードゲームの会で、月に1回会誌も出しています。内容はNEWゲーム情報、必勝法など。詳しくは、案内書を送りますので60円切手同封の上、下記へ。〒567 大阪府茨木市沢良宜西1-11-10 楠伸弥。

キミのサークルを紹介しよう!!

★「サークル紹介」は①サークル名、②活動内容、③入会の条件、④あて先、⑤代表者氏名、⑥電話番号(掲載はしませんが編集室との連絡のため)を130字以内にまとめてください。

〔送り先〕〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版部
BEEP編集室 サークル紹介係

クイズパニック・11 正解と当選者

●算数迷路

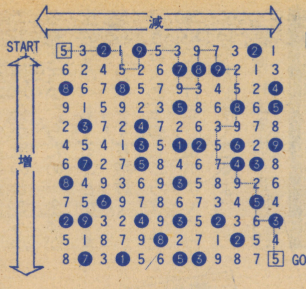
答えは9回。道順は図1のとおり。

●5つのリング

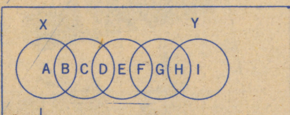
正解は図2の4通り。プログラムリストを送ってくれた人、ありがとう。でも、いまひとつすっきりしたプログラムがなかったので、ここでは紹介しないことにする。

プログラムの作り方をかんたんに述べておくと、FOR～NEXT文を何重にも作り、同じ数字を排除し、同じ輪の中の数の合計の比較を行えばよい。

◀図1



◀図2



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	8	3	7	1	6	4	5	2	9
2	7	6	5	2	3	8	1	4	9
3	4	9	1	3	8	2	5	6	7
4	5	9	2	3	4	7	1	6	8

▼当選者の方々には、BEEP特製トレーナーをお送りします。

●算数迷路

正解者53名

神奈川県平塚市・安浦由美／埼玉県富士見市・高瀬寿男／大阪府枚方市・倉科顕司

●5つのリング

正解者16名

岐阜県岐阜市・松原啓悟／埼玉県北葛飾郡・根岸敏雄／長野県長野市・中島敏

※クイズパニック・1の問題は、123ページです。

11月号読者プレゼント当選者

（敬称略）

①トラックボールCAT

京都府・坂田修／埼玉県・岡本浩一郎／東京都・妻木隆／静岡県・金原司／香川県・辻田浩伸／岩手県・米澤是人／大阪府・前田徹／福岡県・増田聡／福岡県・紫原博文／岩手県・小本司

②エポックゲームポケコン

大阪府・大城孝章／滋賀県・藤下英樹／香川県・浅野公昭

③ルート16ターボ

三重県・井上茂／茨城県・大木健次／長崎県・木下俊文

④内藤九段将棋秘伝

新潟県・大竹孝夫／神奈川県・奥津優／石川県・滝田修

⑤ハイパーラリー

埼玉県・樋上英嗣／大阪府・大西邦浩／京都府・荒居幹人

⑥ロックンボルト

埼玉県・石田豊／岡山県・田中宏昌

⑦レリクス

大阪府・杉山誠一／神奈川県・梅屋俊行／鳥取県・片山竜／静岡県・堀泰志／高知県・樋口竜太

⑧パチンコ・コンストラクション

埼玉県・三浦泰彦

⑨コズミックソルジャー

京都府・岩崎康太郎／静岡県・永井裕樹／神奈川県・半沢響／茨城県・奥村和弘／鳥取県・小松幹也

⑩バリバリ伝説

宮城県・相沢勉

⑪巨神ゴーグ

大阪府・兵頭俊三／福島県・松田文晴／奈良県・谷泰明

⑫ホール イン ワン

愛知県・犬飼賢二／新潟県・藤田伸幸／千葉県・平澤昭介／奈良県・西沢秀紀／長崎県・永田幸司

⑬チャンピオンシップ・ロードランナー

宮城県・高橋将志／和歌山県・苗代祐己／大阪府・山音哲／福井県・佐々木一夫／愛知県・滝孝文

⑭爆走バギー一発野郎

長野県・宮坂国俊／千葉県・高嶋秀人／愛知県・宮本浩一／東京都・土肥太郎

⑮ロットロットメンバーズ証ステッカー

神奈川県・佐野博文／山形県・佐藤芳明／熊本県・本山毅／兵庫県・福井浩之／埼玉県・市野尚文／石川県・喜多浩一／京都府・井上貴裕／富山県・飛田昌彦／愛知県・神田智／神奈川県・小椋康司／群馬県・小嶋和法／愛知県・鈴木啓介／徳島県・多田浩三／静岡県・山口知己／新潟県・真保剛／北海道・長谷川覚也／三重県・福森徹／徳島県・山田寛彦／神奈川県・松島正俊／東京都・秋元雅也／東京都・高橋光二／山形県・四釜正和／富山県・岩杉豪之／埼玉県・桜井誠／北海道・庭山貴行／神奈川県・松村英治／岐阜県・片山優道／鹿児島県・河野崇／北海道・成田良勝／富山県・上関一孝

⑯チャンピオンシップ・ロードランナーTシャツ

兵庫県・森本伸司／千葉県・大澤貴徳／兵庫県・門田和三／大分県・三浦要／山梨県・北條利春

⑰ドルアーガの塔のすべてがわかる本

千葉県・宇留野修／岩手県・大村秀明／秋田県・落合薫／栃木県・日向野雅之／茨城県・川崎晃治／栃木県・山口崇／茨城県・菊池ちかこ／新潟県・藤井一孝／千葉県・道上卓也／新潟県・佐藤茂幸

12月号のゴメンナサイ

12月号のゴメンナサイは、見つかりませんでした。ゴメンナサイ。

（ゴメンナサイの担当㊌）

BEEP定期購読

BEEPでは、みなさんの要望に応え、定期購読を開始しました。

●1ヵ年

（12ヵ月）

4320円

※ただし、別冊、臨時増刊は含まれません。

お申しこみは、とじこみの専用郵便振替用紙にてお願いします。

●お問い合わせ先

☎03・261・4095

（日本ソフトバンク・出版部 営業）

メガ・オービス通信

ボード担当のLUMASです。現在M・O復活のため、地縁土氏、早川氏などが、コピー誌（仮題、月刊M・O）を作成中です。この本の原稿を募集すると同時に、ルーメンパーティーの資料を希望する方（スミマセンが、前回応募してもらった方も再び）は、M・O係まで、ご連絡下さい。

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数9323

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	4	スーパーマリオブラザーズ	3371
2	1	ドルアーガの塔	2555
3	3	スパルタンX	475
3	2	スターフォース	475
5	—	チャレンジャー	214
6	14	シティコネクション	181
7	—	ルート16ターボ	132
8	7	ゼビウス	128
9	5	バトルシティ	124
10	21	内藤九段将棋秘伝	117

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数9253

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	魔界村	2304
2	5	ハング・オン	859
3	6	グラディウス	720
4	2	ドラゴンバスター	677
5	3	戦場の狼	331
6	—	エキサイティングアワー	299
7	8	いっき	293
8	13	パックランド	283
9	4	バラデューク	277
10	9	ドルアーガの塔	240

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数8885

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	2	テグザー	1856
2	1	ハイドライド	1712
3	4	ウイングマン	352
4	3	ザ・ブラックオニキス	347
5	5	ザ・キャッスル	320
6	7	野球狂	309
7	6	ファンタジアン	272
8	—	レリクス(前評判!?)	213
9	9	ゼビウス	187
10	8	ロードランナー	165

大募集

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください(ショート、ロングいずれも可)。

●プログラムはテープに入れてください(投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください)。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください(原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください)。

原稿

「ぴーぴんぐルーム」、「スペースバー(はみだしBEEP)」について、原稿を募集します。

★「ぴーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい!ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり! 期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。

●原稿は400字づめの原稿用紙なら1枚ぐらいをめやすにしてください。

★「スペースバー(はみだしBEEP)」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字ぐらいをめやすにしてください。

※原稿はすべてたて書きにし、係名を明記のうえ下記まで送ってください。

送り先　〒102東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部　BEEP編集室□□□係

ライター募集

BEEP編集室では、パソコンゲーム、ビデオゲーム、テレホビーゲームなどの原稿を書ける人を募集しています。東京近郊在住の人ならだれでもかまいません。得意なゲームの必勝法・レビューなどをBEEP編集室あてに送ってください。

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。(1・2・3・4・5号は品切れ)

どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価(1冊360円)のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業(03・261・4095)へお問い合わせください。

〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部　営業あてにお願いします。

●6月号

☆特集　パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険／スペース・インベーダー／ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号

☆特集　スポーツ・エキスポ'85
・サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか
☆徹底研究
・ドラゴンスレイヤー　魔宮の戦い
☆ビデオゲーム・ラボ
・テディーボーイ・ブルースほか
☆ファミコン・ゲーム
・ティグダグ/フラッピー/スターフォースほか
☆特別企画　MEGA ORBIS

●8月号

☆特集　テレホビーゲーム大作戦　パートII
・スパルタンX／ドラゴン・ワン／スターフォース／ZOOM909／ドアドア／ロードファイター／ジッピーレース／レッキングクルーほか
☆徹底研究　ハイドライド
☆緊急レポート　エプシロン3
☆ビデオゲームラボ　ワイバーンF-0ほか
☆新連載　YATATA WARS

●9月号

☆特集　おもしろプレイ大集合!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
・ブラック・オニキス／バルーンファイト／ゼビウス／チョップリフターほか
☆徹底研究　アステカ／ワールドゴルフ
☆ビデオゲーム・ラボ
・キング・オブ・ボクサー／バラデューク／ペンギンくんウォーズほか
☆YATATA WARS

●10月号

☆特集　ゲームデザイナーの頭脳を解剖する
・ハイドライド作者・内藤時浩クンの発想法
・図解・ボクのゲーム構成術
・座談会 対決!!ゲーマー対ゲームデザイナー
・ゲームデザイナー・アンケートほか
☆ファミコン・ロボゲーム
・ハイパースポーツ／10ヤードファイトほか
☆ビデオゲーム・ラボ
・魔界村／タンクほか
☆YATATA WARS

●11月号

☆特集　モータースポーツでぶっとばせ!!
・ファミコン、MSXからビデオゲームまで注目ニューソフト勢ぞろい!
・シティコネクション／ルート16ターボ／ハングオン／ハイパーラリーほか
☆ファミコン・ゲーム
・ドルアーガの塔60階攻略法／スーパーマリオブラザーズ
☆徹底研究　レリクス
☆PC／FM版チャンピオンシップ・ロードランナー全50面アドバイス
☆ビデオゲーム・ラボ
・ヘビーメタル／ピーターパックラット／魔界村
☆好評連載　YATATA WARS

●12月号

☆特集　ペーパーゲームで遊ぼう
・どすこい紙相撲
・人気ゲームキャラクターで遊ぼう
・ボードゲームで遊ぶ
・ドルアーガの塔
・ペーパーアドベンチャー・コンストラクション
・ゲーム・クイズ
☆BEEP読者が選んだゲーム　BEST50
☆ファミコン・ゲーム
・チャレンジャー／キン肉マン／おにゃんこタウン／1942／ソンソン／ヴォルガード／パックランドほか
☆徹底研究　モール・モール
☆ビデオゲーム・ラボ
・コナミRF2／テラクレスタ／フェアリーランドストーリーほか
☆YATATA WARS
☆徹底研究　ザナドゥ
☆おもしろソフト情報局
・マスカレイド／アウトロイド／どきどきペンギンランド／メルヘン・ヴェール／カレイド・スコープほか

INFORMATION インフォメーション

J&P渋谷店 冬のソフトフェア'85

J&P渋谷店では、「冬のソフトフェア'85」と題して、昨年の12月1日から今年1月6日にわたって、各種のイベントを行っている。

おもな内容として、"ザ・ブラックオニキス3"説明会(12/15)、"アーコン"説明会(12/22)など、ソフトハウスを招いての説明会や、MSX版"スターフォース"競技会(12/26)、新製品ソフトキャンペーンなどのイベントが用意されている。最新ソフトの情報を入手したり、じかに目で見るのに絶好の機会だ。

このほかにも、何が飛び出すかわからない企画がいっぱいなので、東京近郊の人はぜひ一度は行ってみたいフェアだ!!

問い合わせ●J&P渋谷店1Fソフト売場(☎03・496・4141)

ファミコン用ジョイスティックアダプターとMSX用JOY BALL

ファミコン用のコントローラー「JOY BALL」を発売しているHAL研究所では、2台のジョイスティックをファミコンに接続するためのアダプター「JOY PAIR」の発売を開始した。

今までのジョイスティックは、1プレイヤー用、2プレイヤー用がはっきり分かれていて、値段も2台分、でもそのわりには使い道がない、ということが多かった。

そこで便利なのが「JOY PAIR」。このアダプターを使えば、自分のジョイスティックと友だちのジョイスティックを1台のファミコンにつないで、2人用ゲームができるというわけ。

この「JOY PAIR」には、JOY BALLはもちろん、他メーカーのジョイスティックもつなぐことができる。価格は1500円。友だちと2人で買えば、750円の出費でジョイスティックを使った2人プレイができるというわけだ!!

続いて、もう1つの新製品はMSX用「JOY BALL」。ファミコン用のものに改良を加え、MSX用にしたものだ。

最大の特徴は、連射装置。FAST、SLOWの2段階に切り替えでき、連射A、連射Bボタンを押しておくだけで、FASTで1秒間15回、SLOWで1秒間7・5回ボタンを押したのと同じ効果がある。

また、レバー部分はファミコン用と同様ボール型をしており、手首を動かすだけで方向が変えられる。そのため余分な力が加わらないので、耐久性も向上しているのだ。価格は3980円。これを使えば、一段とゲームが楽しくなりそう。

問い合わせ●㈱HAL研究所(☎03・834・7671)

ジョイスティックアダプター「JOY PAIR」

MSX用「JOY BALL」

キャノンからワープロソフトとMSX2パソコン新発売

キャノンからワープロソフトとMSX2パソコンが新しく発売された。

ワープロソフトVWU-100は、熟語変換が可能な日本語ワープロソフトカートリッジと漢字ROMで構成されるユニットで、約4万2000語の漢字辞書、100種類の内蔵定形句、かんたんに呼び出せるレイアウト表示、一括印刷、一行印刷、自動禁則処理など、多彩な機能を持ち、RAM16K以上、2スロット装備のMSX、またはMSX2上で動く。

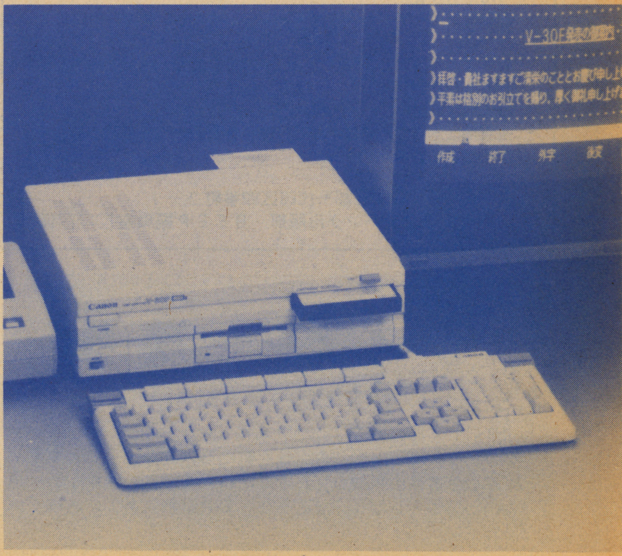
MSX2パソコンは2機種発売され、1つは"V-30F"で、3・5インチディスクドライブ1台標準装備、本体とキーボード分離型の本格的なマシン。

もう1つは"V-25"。画像出力にRGB、ビデオ、RFの3種類の端子を持った普及型。

"V-30F"、"V-25"ともに、日本語ワープロソフト(VWU-100)と組み合わせれば、本格日本語ワープロとして機能する。

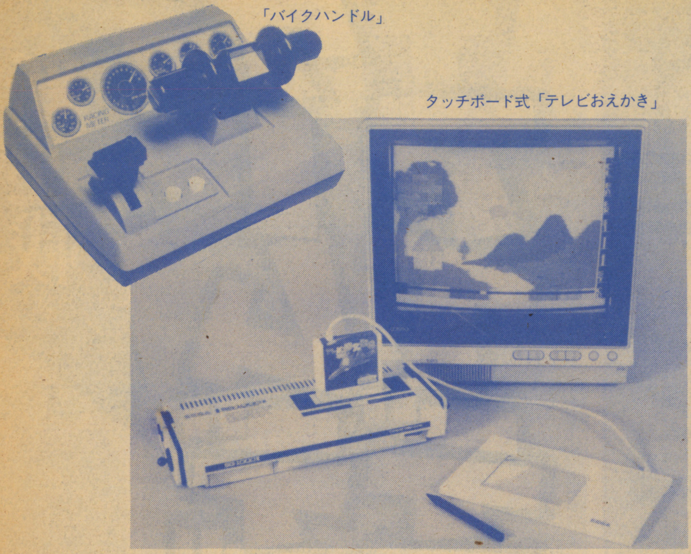
価格は、VWU-100が3万4800円、V-30Fが13万8000円、V-25が6万9800円となっている。

問い合わせ●キャノン㈱(☎03・348・2121)



キャノン「V-30F」を利用した日本語ワープロシステム例

セガから周辺機器 2機種新発売


「バイクハンドル」
タッチボード式「テレビおえかき」

セガ・エンタープライゼスでは、セガマークⅢ、SG-1000、SG-1000H、SC-3000、SC-3000H用の周辺機器として、「バイクハンドル」と「テレビおえかき」を新発売した。

「バイクハンドル」は、ハングオンの登場により、人気急上昇のバイクゲーム用に開発されたもので、バイクと同形状のハンドルにアクセルが付き、チェンジレバーも装備されたもの。ハングオンやジッピーレースに使用すれば、よりリアルにゲームが楽しめる。

一方、「テレビおえかき」は、タッチボードを使用したグラフィックツールで、3種類の太さの違う線、15色のカラー表示等を使い、思いどおりの絵や文字を描こうというもの。

また、ツクダのオセロマルチビジョンとパイオニアのTVビデオゲームパック(SD-G5)に接続することもできる。

価格は「バイクハンドル」が4000円、「テレビおえかき」が8800円となっている。

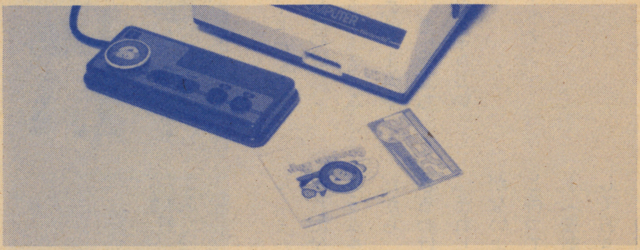
問い合わせ●㈱セガ・エンタープライゼス(☎03・743・7447)

タイトーのファミコングッズ「ファミコイン」

ファミコンの✚キーは、どうも使いにくい、かといってジョイスティックを買うお金はない、というキミにおすすめグッズが登場した。タイトーの「ファミコイン」だ。

500円玉を✚キーの上にのせると操作性がよくなる、という話を聞いて作ったかどうかは知らないが、ちょうど500円玉くらいの大きさの丸い板の裏に、十字型の溝(みぞ)と両面テープがついていて、これをファミコンの✚キーの上に付けるというかんたんなもの。でも、これで操作性はグーンとアップ。ジョイスティックなんかなくても、ハイスコアはキミのものだ。価格は100円。

問い合わせ●㈱タイトー(☎03・264・8611)


操作性アップ「ファミコイン」

チャンピオンカード締め切りせまる!!

ハドソンでは、ファミコン用チャンピオンシップロードランナーの50面すべてを解いた人に、「チャンピオンカード」を発行している。

このカードには、キミの名前やナンバーが記録されるが、その締め切りが12月31日と、いよいよ迫ってきた。

50面すべて解きおえた人は、説明書についているシークレット・コード表にパスワードを記入し、100円切手と住所、氏名(ふりがなをふる)を書いた返信用封筒を同封し、今すぐ応募しよう。

問い合わせ・送り先●〒162 新宿区市ヶ谷田町3-1-1 ハドソンビル内 HUDSON「チャンピオンシップ・ロードランナー」審査委員会(☎03・260・4622)

ヤマハの低価格MSX登場

すでに、MSX数機種を発売しているヤマハでは、新たに、本格的仕様を持ちながら3万円台という低価格のMSXマシン「SX-100」の発売を開始した。

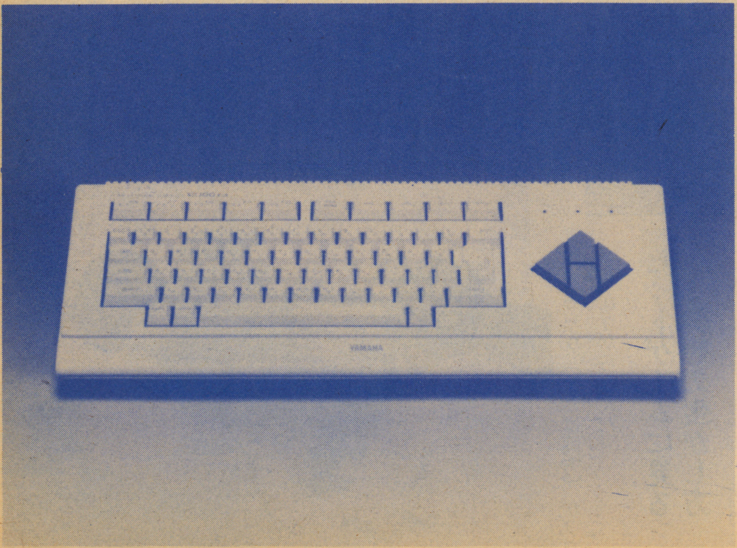
おもな仕様としては、アナログRGB、ビデオ、RFの3種類の画像出力端子、メインメモリ32KB、フルストロークタイプキーボードなどを備えている。

さらに、プリンタインタフェース、カセットインタフェース、汎用(はんよう)I/Oポートも持っており、マウスやジョイスティックも手軽に使えるようになっている。

そして、これらの仕様、機能により、日本語ワープロユニットやFMシンセサイザユニットとミュージックキーボードを使い、日本語ワープロやミュージックシンセサイザとして使うこともできる。

これで、価格は3万6800円。まさに入門用として最適の一台といえる。

問い合わせ●日本楽器㈱(☎03・572・3111)


MSX「SX100」

新連載

ゲームデザイン・アイデアノート

第1回 プロとアマの違い

文●米平 申

『ハイドライド』や『ブラックオニキス』のような面白いゲームを作ってみたいと思っているキミ。才能がないとあきらめる前に、ちょっとこのコーナーを読んでほしい。ボクなりの面白ゲーム作りのコツとヒントをキミに教えたいんだ。

プロとアマの分かれ道

コンピュータ・ゲームにかぎらず、ゲームにのめり込んだ末、飽（あ）きがくると、「自分でゲームをデザインしてみよう！」とか、「自分だったら、もっと面白いゲームが作れるのに」と思ったことが1度や2度はあるんじゃないかな？

けれども、いざ、自分でゲームを作ってみると、最初に考えていたものより、つまらなくなってしまったり、改良しようと思ったゲームと大差のないものになってしまったことがないだろうか。

改良しようと思ったゲームと大差のないものになるのは仕方ないにしても、つまらなくなってしまうのはなぜだろう。

そこがじつは、プロのゲームデザイナーになれる人と、なれない人の違い――そう、「発想（アイデア）」の違いといえるだろう（もっとも「発想（アイデア）」がよくても、「構成（ディベロップ）」がよくないと、面白いゲームはできないけれど）。

そこで、「ゲームをデザインしたい！」というキミたちに「発想（アイデア）」の訓練と、いくつかのヒントを提示しようというのがこのページだ。

ただ、ボク自身、キミたちに〝教える〟なんて大きな口をたたける身分じゃないので、タイトルも「アイデア・ノート」にしたわけだ。

つまり、コンピュータ・ゲームにかぎらず、さまざまなゲームや本から、ゲームデザインに役立ちそうなアイデアを紹介しようというのだ。

では、今回のテーマへ！

「発想（アイデア）」の訓練

まず、ゲームをデザインしようと思ったら、もっとも手っとり早い方法は「他人の作ったゲームに手を加える」のが早道だ。

なんといっても、元になるルール（またはプログラム）があって、それに付け加える（または、プログラムを変更する）だけでいいのだから、それなりの成果は期待できるわけだ。

「それじゃあ、オリジナリティーがないよ」という、キミ、ちょっと待ってほしい。オリジナリティー（独創性）はもう少し先の話としておきたいのだ。

その前に、ゲームにとって最も重要な「発想（アイデア）」と「構成（ディベロップ）」について考えてみたいんだ。

キミと、プロのゲーム・デザイナーとはどこが違うのか？

それは、この2つの要素のうちのどちらか（または両方）がプロとちがうからなんだ。

ヒットゲームに見る発想の生かし方

具体的に見てみよう。

去年の10月号のゲーム・デザイナーの特集を覚えているかな。

T&Eのアクション・ロールプレイングゲーム『ハイドライド』。

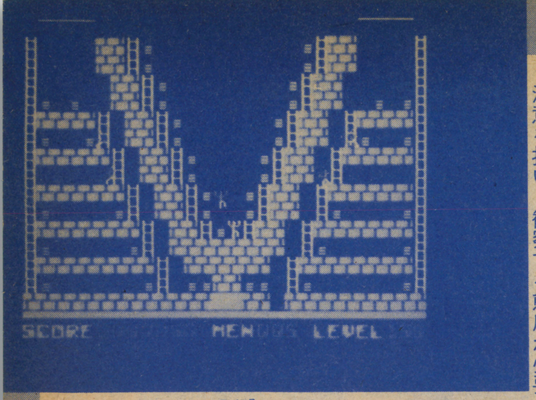
これは、アクションゲームとロールプレイングゲームという、異なった分野のゲームを1つにして成功したゲームの好例といえる。

もちろん、過去に『ドルアーガの塔』という傑作ゲームもあったけれど、あのゲームはロールプレイングゲームの要素が弱かった。むしろ、ロールプレイング的味付けのアクションゲームだったといえるだろう。

それに対して、『ハイドライド』は、そのプレイ・エリアの広大さや、キャラクターの成長の面で、

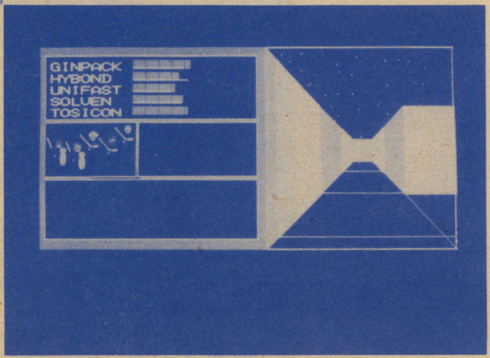
◀ハイドライドの作者・内藤クンはアクションゲームも大好きだ。

よりロールプレイングゲーム的傾向を強くしている。
元々、アクションゲームという、ロールプレイングゲームとは異なった傾向を持ったゲームが好きだったというデザイナーの内藤氏が、ロールプレイングゲームを自分なりに消化して生まれた傑作が『ハイドライド』ということができるだろう。
つまり、まったく異なった傾向のゲームなり、出来事なりを一つに結びつけてしまうというのが、新しい「発想」を生み出す際にかなり有効な方法になるのだ。
普通なら考えつかないような、まったく異質なもの同士の組み合わせ。
パチンコと麻雀を組み合わせた『雀球』や、パチンコとスロットマシンを組み合わせた『フィーバー』は、そのおかげで大ヒットゲームになっているんだ。
こういう「発想」ができるようになるには、自分自身の「感性」を磨き、世の中のあらゆるものに注意を払い、観察する態度が必要だろう。



▲バグを逆手にとっての発想『ロードランナー』

そして『ブラックオニキス』。
B.P.S.のヘンク氏と、小沢氏によるこのゲームは、ゲーマーが創造したキャラクターが視覚的に成長していくのがわかるという「発想」を取り入れて成功した例だろう。
これは、従来のゲームに一つのすぐれた「発想」を取り入れただけで、ゲーム全体が大きく変わった好例だ。
もちろん、この一点だけでなく、全体を通しての「構成」の巧みさが『ブラックオニキス』をヒットさせたのはいうまでもないが。
さらに『ロードランナー』を作ったダグ・スミス氏。



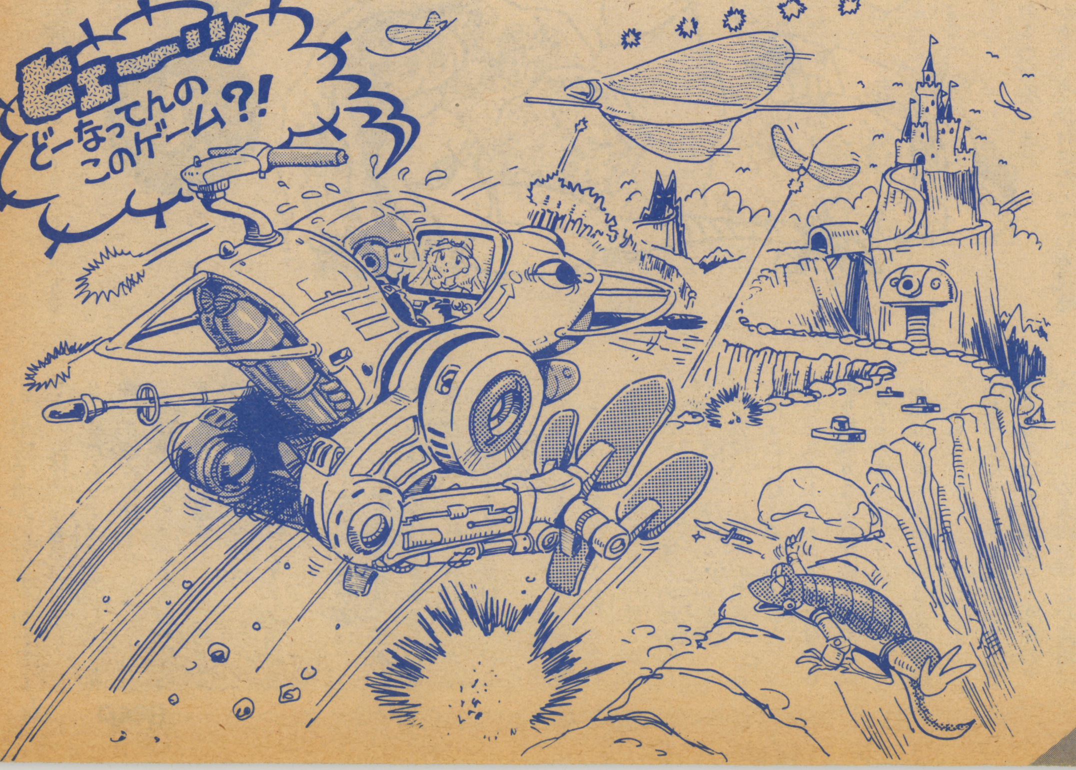
▲装備をつけると、それが視覚化されるアイデアをとりいれた『ブラックオニキス』。

『ロードランナー』は、アクションゲームにパズル的要素を取り入れて成功したゲームだけれども、さらにゲーム作成中に出たバグ（番兵の頭渡りなど）を生かしてより深い面白さを生み出したのである。
もちろん、御存知のエディット機能もその魅力の一つだ。

つまり「バグを逆手にとっての発想」――「逆転の発想」――と、エディット機能による「ゲーマーの参加」、すなわち「ゲーマーのゲームデザイナー化（ゲームデザイナーのシミュレーション）」という、2重の「逆転の発想」が『ロードランナー』を支えているのだ。

組み替えでない創造的〝発想〟へ

ここで、ひとまず整理してみよう。ゲームデザインの基本的な発想には、大きく分けて次の3つがある。
①異質なもの同士を組み合わせる発想
②従来のゲームの不満点を改修する発想
③逆転の発想
このうち、②がもっとも訓練しやすい発想といえるだろう。ただし、「改修」が「組み替え」になってはどうにもならないが。
キミがもし、あるゲームに不満を持ち、「よしっ、改良してみよう」と思い立ったとしよう。
その「発想」は本物の「発想」だろうか？
その判断は「創造」的発想か、単なる「組み替え」的発想かを考えればわかるだろう。
もっとわかりやすくいえば、あるゲームに新しい要素を付け加えたのか、それとも単に元のルールをいじっただけなのかの違いだろう。
キミの「発想」はどちらだろうか？
最初にオリジナリティー（独創性）の話は、もう少し先にと言ったけれども、元のゲームの改修のしかたしだいで、十分のオリジナリティーが出せるということがわかってもらえただろうか。
単なる「組み替え」では、オリジナリティーが出ないのは当たり前だ。
言葉をかえれば、オリジナリティーとは『ロードランナー』に何か新しい要素を付け加えてゲームをデザインするのか、エディット機能で新しい面をデザインするかの違いともいえるんだ。
その判断ができるようになれば、キミも素晴らしいゲーム・デザイナーになれるかもしれない。
次回は、もう少し突っ込んで「発想の訓練」について話をしてみよう。

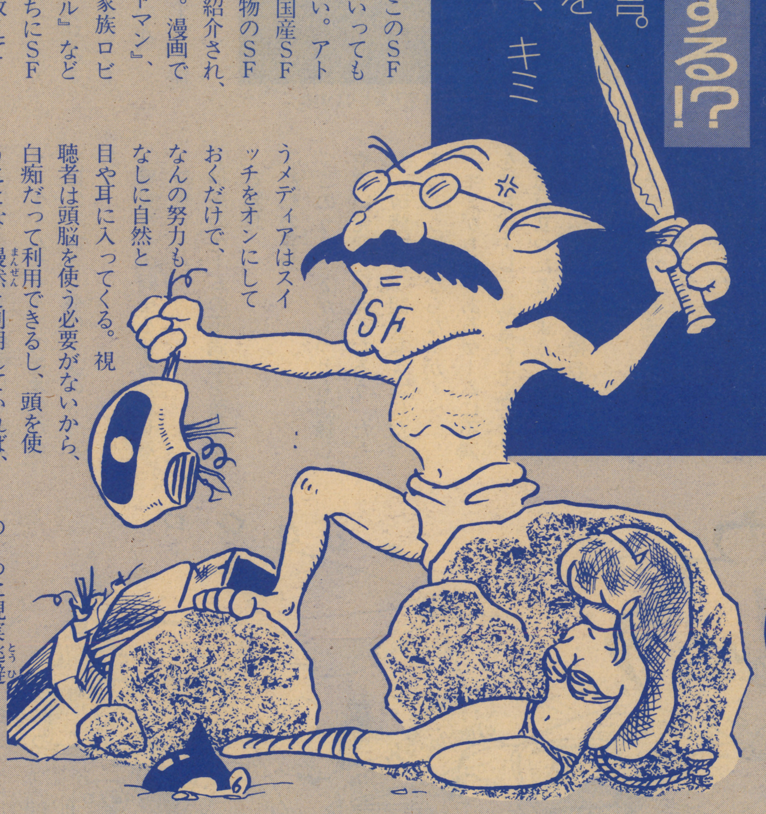


ILLUST／Y.HASEGAWA

SFことはじめ
サイファイおじさんのSFのススメ 4
アニメはSFをダメにする!?

by遠藤行一

全国のSFアニメ・ファンに贈る苦言巫言。SFを愛すればこそ、その発展的展開を望めばこその、このアニメとSF論を、キミはどう感じるだろうか？



イラスト・深沢香澄

SFの夜明けはアニメだった

テレビ漫画、いわゆるアニメーション（以下アニメ）は、TVの歴史とともにぼくたちの文化体系の一部として成長していった。日本初のTV放送がアニメだったってことは知っているよね、アニメファンなら。

テレビ漫画は、現在の20代後半から30代の人たちが幼少のころから、その地位を不動のものにした。数あるジャンルのなかでも、SFテレビ漫画は、代表格の『鉄腕アトム』でわかるように、少年少女の心をしっかりとつかんでいた。今のテレビ漫画の大多数が、多少なりともSFっぽく脚色されているのは、この鉄腕アトムから連綿（れんめん）と続く歴史があるからとはいえないかな。

日本のSFの歴史は、このSFテレビ漫画で始まったといっても過言ではないかもしれない。アトムは手塚治虫が創造した国産SFロボット漫画だし、海外物のSF漫画も数多くぼくたちに紹介され、子供たちの人気を博した。漫画ではなかったけど、『バットマン』、『スーパーマン』、『宇宙家族ロビンソン』、『タイムトンネル』なども、TVを通してぼくたちにSFのおもしろさや楽しさを教えてくれたもんだ。

話は変わるけど、TVが日本で普及（ふきゅう）し始めたころ、国民総白痴化をうれえた知識人がいたんだ。ぼく自身もTV大好き少年だったし、テレビ漫画をかぶりつきで見ていたけど、意見はその人と同じなんだ。

小説や新聞などの文字媒体（ばいたい）は、机の上に積読（つんどく）だけでは利用できないね。でもTVというメディアはスイッチをオンにしておくだけで、なんの努力もなしに自然と目や耳に入ってくる。視聴者は頭脳を使う必要がないから、白痴だって利用できるし、頭を使うことなく漫然（まんぜん）と利用していれば、どんどん白痴化していくってわけだ。TVは受け身・受動的なメディアなんだ。

アニメ・ファンは根暗だ!?

白痴化だけで終わらないのがSFテレビ漫画だ。SFの特徴であり、大きな弊害（へいがい）の1つに現実逃避（とうひ）がある。受け身になっている視聴者に、現実逃避的テレビ漫画が浸透（しんとう）していくとどうなるんだろう？ お察しのとおり、いわゆる根暗（ネクラ）の代名詞にもなっているTV漫画狂、アニメ・ファンができあがる。

アニメ・ファンの定義について試みた人はまだないと思うし、人によっていろいろ意見も分かれるところだと思うけど、ぼくがひとつ試みてみよう。

1、根暗で他人の会話に加わりたがる、友達のいないタイプ。
2、やたらとアニメに詳（くわ）しく、間違いを鋭（するど）く指摘する。
3、登場人物やメカの名前を羅列（られつ）するだけの会話をし、ところどころで意味なくウケル
4、どんな会話にもアニメ用語を挿入（そうにゅう）する
5、いわゆる危ない奴が多い

ファンダムというのは、多かれ少なかれこんな特徴を備えているものだけど、正統なSFファンなら3番目のような会話はしてほしくないもんだ。

有名な〝ファンダム・トレッキアン〟は、『スター・トレック』のファンのことだけど、彼らがガンダム・ファンと違うのは知的レベルなんだ。彼らのなかに多くの大学教授やNASAの職員がいるということだけでいってるんじゃない。スター・トレックに対する取り組み方なんだ。彼らの会話に、

「カーク船長ってカッコいい」

「私はスポック副長のほうが素敵だと思うわ」

「だんぜんドクター・マッコイよ」

なんてのはあり得ない。既存（きそん）のキャラクターの表面だけしか話題にできないようでは、トレッキアンにはなれないんだ。彼らは登場人物の内面を掘（ほ）り下げ、創造的な会話をするだろう。

「エンタープライズが、未知の惑星から投射されるフィールドに捕（ほ）捉（そく）されたとして、艦長はどうすると思う？」

「まず副長の助言を待つだろうね」

「副長はフィールドの性質よりも

先に、惑星の生命反応を調べると思わないか？」
「非論理的だと思うね」
「魅惑的だという確率が70パーセントだね」

こんな会話が終わるころには、ファンが独自に創造した話の1つもできあがっていることだろう。そのできばえがひどいものであったとしてもね。

アニメはクズSFか?

ぼくの好きな作家、I・アシモフ博士が、SFの、少年少女に対する教育的効果についてこう書いている。

「SFは多少なりとも科学を扱っているが、日進月歩の科学に追いつけるわけはないし、現在あるSFの大半は現実とはかけ離れたものになっている。SFとは、いくら本当っぽく書いても虚構でしかない。火星にはタコのような火星人はいないし、金星の海で帆船を操る海賊などいやしない。

しかし、SFは聞いておもしろいし、火星や金星に興味を持つことは間違いない。H・G・ウェルズの『宇宙戦争』の話をしてから、本当は火星という惑星はどんな所なんだろうと、科学の話ができるという効果がある」

今のSFテレビ漫画はそんな効果すらもたないほど、SFとして幼稚な作品ばかりだ。悪の大王を倒すため、正義の味方が名前だけの兵器や派手な火花が出るだけの超能力を使って闘う。そのストーリーたるや、愛の尊さしかくみ取ることができない。夢も希望もない殺戮また殺戮、建物や機械を破壊すればよいという発想の貧困。粗製濫造のアニメ界を反映しているのか、現代の子供たちの残酷さを象徴しているのか、ぼくはただただ残念でならないんだ。

科学的、社会学的に欠陥だらけの作品も多い。一番有名で一番欠陥の目立つ、最近大流行のSFメカ・アニメの草分け的作品『機動戦士ガンダム』を例にとって、SF的批判を加えてみようか。

社会学的欠陥の代表は、各登場人物が互いにファースト・ネームで呼ぶこと。艦長に対して、ブライト艦長と呼びかける。どこに官職名にファースト・ネームをつけて呼ぶ国があるんだ？　こんなバカげた間違いを正当化するには、何ページ、何十年にも及ぶ綿密な歴史的背景の説明が必要だろうし、あえて無理な設定はしないものだ。

物理法則を無視している個所は数え挙げたらキリがない。なぜ宇宙戦艦からあんなバカデカイ機械を射出しなければならないんだ？　スペース・シャトルを思い浮かべてほしい。あんな物体で宇宙空間を自由自在に動き回れるとしたら、機体の半分は反動質量として必要となり不経済このうえない。

ヘリコプターの操縦でさえ両足と両手が必要なのに、ただの子供がなぜあんな複雑な機械をいともかんたんに扱えるんだろう？　ニュー・タイプだからできるんだとしても、あれだけ機敏な動きをしたら、ものすごい加速度が加わって人間には耐えられないはずなんだ。IGというのは地球上での加速度で、これは世界最高速の2輪車に匹敵する。その何倍もの加速度に誰が耐えられるっていうんだ!!

光の散乱というのを知っているかな？　真空中の光は、直接向けられたもの以外見ることができないんだ。宇宙での光線兵器の戦闘は派手でカッコいいけど、実際には目に見えないんだ。それなら、ガンダムではどうして見えるのか？　そいつはミノスキー粒子が充満しているかららしい。長距離射程兵器を無効にする特殊粒子で、SF的にもグンバツのアイデアだけど、光が見えるようになるためには月くらいの質量をばらまかなきゃならないだろうし、光線は妨害されないから、長距離兵器が妨害されるわけがない。第一、ミノスキー粒子は地球上ではすぐに落下して使い物にならないはずだ。

アニメとして、ガンダムは十分おもしろくよくできているけど、どこをどうひっくり返してもSFとはいえそうもない。だけど、そんなアニメにも教育的効果はあるかもしれない。たとえば、SFに対して興味を持たせるという効果、本当のSFを読んでみようという効果など。

アニメ・ファンをみんな同じに考えるのは不公平だろうけれど、SFファン予備軍であり、これからファンダムを形成していく人たちに対しての、ぼくからの助言だと思ってくれないかな。

＝今月の名言＝

キリスト誕生以前に、不死鳥というおかしな鳥がおった。何百年かごとに、薪を積みあげて、自分自身を火葬にする。きっとあいつは、人間のいとこだったんだろうな。

〈R・ブラッドベリィ〉

『華氏451度』(早川NV106)

R.P.G.幻想辞典

第6回　ヒューマノイドタイプ・モンスター

文●早川　浩
イラスト／Nikov

R.P.G.の敵役・モンスターは、知れば知るほどおもしろい存在だ。今回は、読者からのリクエストも多い、このモンスターのなかから、ヒューマノイドタイプのモンスターにしぼって、取りあげてみることにしよう。

■種類別

モンスター

前回の「武器」を扱った幻想辞典は、少々マニアックになりすぎてしまったかもしれない。

そこで今回は、読者からのリクエストも多い、モンスターを取りあげてみることにした。

R.P.G.における敵役・モンスターは、知れば知るほどおもしろい存在だ。映画などでも、ヒーローよりカッコイイこともあるほどだ（映画スターウォーズのダース・ベイダーなどはその好例）。

R.P.G.に登場するモンスターは、なにぶんにも新しいゲームが出るごとに種類が増えるので、数千、数万種にもおよぶかもしれない。とはいっても、バックグラウンドがファンタジーであるかぎり、その種類もいくつかに分けることができるだろう。

まず、ヒューマノイドタイプ。これは、人間が基本となったモンスターで、鬼族もふくまれるかもしれない。

次に、動植物タイプ。これは、実際に存在している、または、存在していた動植物などをモンスターとしたもので、恐竜も入れてもいいだろう。

そして、最も数が多いのがモンスタータイプ。これは、完全な想像からの産物で、どう考えても現代には出てきそうもないモンスターだ。このタイプは、さらに、このなかでも細かく分類が可能なほど数が多い。

ふつう化け物と考えられているのは、ほとんどがこのタイプのモンスターといっていいだろう。

今回は、このなかから、ヒューマノイドタイプのモンスターをいくつか取りあげてみることにしよう。

ヒューマノイドタイプのモンスターとは、先にも書いたように、根本的に人間を基本としたモンスターで、巨人や、人間と牛や馬のアイノコのようなモンスターをいう。これらのモンスターには、一応知能があり（なかには、人間より優れている者もいるほど）、戦うときも武器を使うことが多い。

今回は、敵役のモンスターにかぎっているのであえて入れていないが、エルフ、ドワーフ、ホビットなども、これらヒューマノイドモンスターにふくまれることを付け加えておこう。

R.P.G.ブームのなかで

前回紹介した「ウィザードリー」（アスキー）に続いて、「ウルティマIII」（スタークラフト）も国産マシンに移植されることになった。一方、国産R.P.G.も「ハイドライド2」「夢幻の心臓2」など第2作ブーム、とソフト界のR.P.G.ブームは、とどまるところを知らない勢いだ。

しかし、これだけ数多くのソフトが出ると、買うほうもつい迷ってしまいがち。そろそろ数年前、アメリカで起き

たのと同じ現象が日本でも起こるんじゃないか、と秘かに心配しているのだ。

R.P.G.は、新しいアイデアもいいかもしれないが、のちのちまで語りつがれるような(ウィザードリー、ウルティマのように)何かを持っていないとね。はたして、どこのソフトハウスが、それに気がつくか……。

P・S　ウルティマⅢに続くスタークラフトの移植R.P.G.は、SSIの「ファンタジー」に決まったことを付記しておこう。

発売はかなり先になるかもしれないけどね。

ヒューマノイドタイプ・モンスター

ジャイアント GIANT

身長4〜5メートル近くある巨人。このジャイアントは、大きく分けて6種類、そのほかに3種類のジャイアントがいる。第3回の幻想辞典で紹介したゴーレムと混同している人がいるかもしれないが、ゴーレムは人形、ジャイアントは人間という大きなちがいがあるのだ。

ゲームに登場するジャイアントで有名なものは、ウィザードリーに登場するジャイアント、ブラックオニキスのジャイアントがあげられるだろう。

ウィザードリーのジャイアントは、本来の意味でのジャイアントだが、ブラックオニキスのジャイアントは、サイクロプスという、一つ目の巨人であって、本来のジャイアントではないのである。

ジャイアントは、基本的に人間型モンスターだが、棲みついている場所により、大きく6つのジャイアント(クラウド、ファイヤー、フロスト、ヒル、ストーン、ストーム)に分けられる。

●クラウドジャイアント
【CLOUD GIANT】

クラウドジャイアントは、山の頂上の城や雲の島に住んでおり、身長は5・5メートルくらいある。

念動力が使え、相手に岩を投げつける(2〜24のダメージをあたえられる)ことができる。

また、自分の体を浮き上がらせ、2ターンの間、2万ゴールドピーシーズの重さのものも浮き上がらせることができる。

ミサイルなどの飛び道具を受け取るのもうまく、敵の気配を敏感に感じとることもできる。奇襲攻撃を受けにくく、防御面でも強い。

体の特徴は、青白い皮膚、白銀または、真ちゅうの頭髪で、豪華な服を着、巨大なコン棒を持っている。

かなり特殊なジャイアントと言えるだろう。

●ファイヤージャイアント
【FIRE GIANT】

地下迷宮などのなかにある城に住み、他のジャイアントと同じく、相手に岩を投げつけ、攻撃してくる。

ファイヤージャイアントというだけあって、火で攻撃しても、まったく効果がない。それは、魔法の火であっても、レッドドラゴンのブレスであっても変わらない。

体長は3・5メートルくらいあり、肩幅が広く、ドワーフのような体つきをしている。皮膚は黒、髪と目は赤色をしている。装備として、ドラゴンの皮のヨロイを着て、大きな剣を持っている。ヘルハウンドをつれているときがある。

●フロストジャイアント　【FROST GIANT】

寒冷地の城や洞くつに住み、身長は5・5メートルくらいあり、岩を投げつける能力がある。

フロストとは霜という意味だが、その名のとおり氷系統の魔法や、ホワイトドラゴンのブレスなどを受けても、まったく影響がない。

白い皮膚、青白い髪などを持ち、筋骨隆々とした、人間のような体つきをしている。装備は、北欧系の蛮族、つまり、バイキングのような物を持ち、狼を番犬代わりにしている。

●ヒルジャイアント
【HILL GIANT】

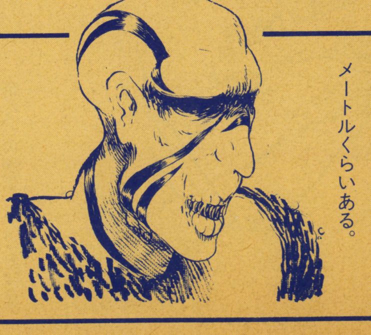
おもに地下に住んでいるオーソドックスなジャイアントである。身長は3メートルくらいと、あまり大きくない。

岩を投げつけてくるほかに、狼、大トカゲ、オグレなどを従えていることが多く、リーダー的な存在である。

体の特徴は、赤茶の皮膚、赤か黒の髪を持ち、装備は質素で、ボロの毛皮をまとい、コン棒を持っている。

●ストーンジャイアント
【STONE GIANT】

ストーンジャイアントは、ほとんどの場合、山の洞くつに住んでいて、身長が3・5メートルくらいある。



ストーンジャイアントは、岩を投げつけるのを楽しむところがあり(とくに夜)、防御的にも、ミサイル類などの受け取りがとてもうまい。

灰色の皮膚と髪を持ち、体の色を周りの岩の色に合わせ、保護色とすることができる。装備としては、石で作られた武器を使っている。

●ストームジャイアント
【STORM GIANT】

ジャイアントのなかでは、最も強力なストームジャイアントは、身長が6メートルもある。雲の島、山の頂、水中などに住み、グリフォンやシーライオンに乗っていたりする。

ストームジャイアントは、他のジャイアントとちがい、石を投げつけたりしない。おもな攻撃手段は、ライトニングボルト(雷光)の魔法を投げつけてくること。

もう一つは、天気をコント

ロールし、風、雲、雷を呼び出し、それを自由自在にあやつってくる。
また、電光系のエネルギーを苦にしないという特徴も持っている。
体は、ライトグリーンから紫までの皮膚と、ダークグリーンから暗い青までの髪の色をしている。

サイクロプス CYCLOPS

姿形や背の高さは、ジャイアントに似ているが、まったく種類の違う種族である。17世紀ごろに書かれた詩のなかにすでに登場している。そこでは、額に目が1つしかない巨人で、怪力の持ち主として描かれている。身長は2メートル以上あり、茶色っぽい皮膚をしている。よく大きなコン棒を持っているが、弓などの飛び道具は、1つ目で狙いがつけにくいため、使えないことが多い。
ボロボロの皮を着ているところなどは、まさにブラック・オニキスのジャイアントそっくりといったところだろう。

半人半獣 LYCANTHROPE

半人半獣のモンスターといえば、狼男がいる。ふだんは普通の人間だが、特定な状況になると、動物に変身してしまうのが、このモンスターである。
一般には、ウェア××（were××）と呼ばれている。ファンタジアンやウィザードリーにも登場するので、知っている人も多いだろう。
日本語では"××つき"——狐つきなどはその代表——と呼ばれているのがこれだ。世界各地にこのような伝説があるので、調べてみると、このタイプのモンスターは意外と多い。
今回は、代表的な5種類にかぎって紹介してみよう。

●ウェアベア【WERE BEAR】
熊男のことである。このウェアベアは、半人半獣のモンスターのなかでは、最も強力で、そのベアハッグ（相手に抱きつき、背骨を折ろうとする）は、普通の人間を一撃で殺してしまうほどの破壊力がある。
実際、ウェアベアは、本物の熊と生活していることがあるほどだ。1マイル以内にいる茶色グマを呼び寄せる特殊能力を持っている。
ウェアベアを倒すには、銀や魔法のかかった武器でなければ倒せない。そのうえ、自ら傷を治す能力があるので、かなり強力である。
半人半獣のモンスターのなかでは、最も強力な存在である。普通のファイターが1対1で戦うのは、不可能だろう。

●ウェアボア【WERE BOAR】
かんたんにいえば、イノシシ男である。
森などによく住んでおり、とつぜん、攻撃をしかけてくることが多い。人間のときも、短気で怒りっぽい性格は変わらない。バーサーカー（狂戦士）と同じくらい狂暴である。
ウェアボアは、ウェアベアとちがって、本物のイノシシといっしょに行動することはほとんどない。
しかし、銀や魔法のかかった戦器でなければ傷を受けない、という半人半獣の特徴は同じである。

●ウェアラット【WERE RAT】
ネズミ男といっても、「ゲゲゲの鬼太郎」に出てくるものとはちがう。
町などの地下や穴ぐらに住

んでいるが、ふつうのネズミとは大きさがまったくちがう。ウェアラットは、人間、人間の大きさのネズミ男、巨大ネズミと3つの形に分かれるのだ。他の半人半獣のモンスターとちがって、剣を持って武装することが多く、ネズミのように敏しょうに行動し、相手に襲いかかってくる。しかし、小さいからといって油断できない。

●ウェアタイガー【WERE TIGER】

トラ男といっても、別にタイガーマスクではない。ほとんどがメスで、トラ女というのが正しいかもしれない。トラはネコ科の動物だけあって、ほとんどの種類のネコ型動物と話をすることができる。

おもな攻撃方法は、その鋭い爪とキバである。オスは数少ないが、普通のウェアタイガーよりも強力である。しかし、一番恐ろしいのは、子供を傷つけられたときのメスのウェアタイガーで、このときは決して近づいてはならない。

●ウェアウルフ【WERE WOLF】

最も有名なのがこれ、狼男である。ふだんは人間だが、満月の夜など、闇が支配する時間になると、狼に変身していくのは、みんなも知ってのとおりだ。

ウェアウルフは、男が有名だが、当然、女もいる。ただし、その見分けは、ほとんどつかない。モンスターにしてはめずらしく、家族単位で行動していることが多い。

暗闇からいきなり襲いかかってくるので、その恐ろしさは、映画などでもかなり有名。ウェアウルフを傷つけるには、他の半人半獣モンスターと同じ武器が必要である。

ミノタウロス MINOTAUR

半人半獣のモンスターといえば、この雄牛の頭を持つ人間、このミノタウロスが最も代表的かもしれない。ブラックオニキスのタウロスも、このモンスターのことである。

ミノタウロスは、ギリシア神話に登場したモンスターで、クレタの地の迷宮に住み、人間の肉を喰って生きていたといわれている。

この迷宮は、ミノタウロスを閉じ込めておくために造られたものだが、ここから、ミノタウロスと迷宮が結びつけて考えられるようになった。結局、この迷宮に閉じこめられたミノタウロスはテーセウスに倒された。

ミノタウロスの持っている、諸刃の斧(Double-Blade AXe)もこの神話からきている。

ケンタウロス CENTAUR

ミノタウロスと同じようにギリシア神話に登場する、半人半馬のモンスターである。

神話では、テッサリアの王イクシオーンと、ゼウスがヘーラーの姿に似せた雲との子が、ケンタウロスといわれている。しかし、その出生に関しては、ほかにもさまざまな説がある。

ケンタウロスの伝説として最も有名なのが、結婚式の席でラピテース族と戦闘をする話である。結局、ケンタウロスはラピテース族に破れ、テッサリアに追われ、最後はヘラクレスの弓矢によって滅ぼされてしまうのであるが……。

ケンタウロスの使う武器は人間と同じようなものである。

おわりに

最後に、10月号のクイズの答えだけど、正解はライトサーベルだ。イラストレーターのNIKOV氏がイタズラで書いたのだけど、大阪の谷本君、三重の山田君など多数の正解者があった。今回は、少少かんたんだったかな?

さて、今月のクイズだけど、ミノタウロスを倒したのは、テーセウス、このテーセウスは、ある女性の助けを借りたのだが、この女性はだれでしょう。

ギリシア神話を読めば、かんたんにわかるはずだ。

今回は、正解者のなかから3名に、ウルティマIIIの店頭用ポスター(小さいよ)をプレゼントしよう(セコいプレゼントですいません)。その際、このコーナーへのリクエストも忘れないでね。

なお、R.P.G.Q&Aは、ゲームの内容と関係のないもの——たとえば、「○○に出てきた××というモンスターは、どんなものですか?」——など、あまり長い答えを必要としないものならば、なんでもOKです。

どしどし送ってね。

パイナップル通信

続・アメリカ・コンピュータ事情

ILLUST
MAMORU YAMAMOTO

第11回
文●桃園隆夫

新婚旅行が変じて――取材旅行に

新婚旅行という名目で、またアメリカに行けるようになった。が、そこはBEEP編集部、すぐさま聞きつけ、またアメリカの取材をたのまれてしまった。今度こそは羽根をのばせるかと思ったのもつかの間、またマジックマウンテンやディズニーランド、ナッツベリーファームが遠くなってしまったのだ。

というわけで、今回は1985年後半のアメリカのコンピュータ事情を書いてみよう。アメリカといっても、今回はLAとハワイのソフトハウス、コンピュータ・ショップを中心に紹介してみよう。

⬇シャレたパブのような感じのSOFTSELの玄関受付。

アメリカ最大のソフトディーラー、SOFTSEL

まずLAに本社をかまえる、アメリカ最大のソフトウエアのディストリビューター（問屋さんのようなもの）SOFTSELを訪れた。ここは全米にネットワークを持ち、アメリカのコンピュータ・ショップにIBMなどのソフトを大量に卸しているのだ。小さなソフトハウス（ほとんど名も知られていないもの）は、販売はすべてここにまかせているところも少なくないようだ。

場所は、LA空港からすぐ近くのイングルウッドにある。社屋は日本の小さなデパートくらいはある。社内には、社員専用のコンピュータ・ルーム（新作のソフトウエアがくると、ここで試すことができるように、ATARI800、コモドール、アップルII、MACやIBMが置いてある）、事務所（社員それぞれの机の上にはIBM-PCが置いてある）、配送所（まるで学校の体育館のようなイメージのところで、ベルトコンベアーで流れてくる箱に取引先からの注文品をどんどん詰めて次々と発送している）等がある。

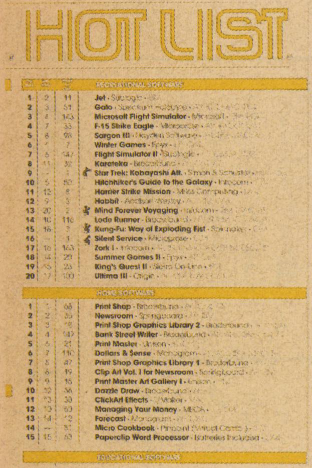
⬆SOFTSELの内側を案内してくれたKelly & Kay. Thank you.

社員はみんなラフなスタイルで楽しそうに仕事をしている。もちろん社員の食堂や休憩所もバッチリ完備している。でも残念ながら、内部は撮影禁止なので、入り口しか撮影を許されなかった。

ここでは毎週『HOTLIST』という、各分野別の人気ソフト・ベスト100がのっているパンフレットを発行している。このHOTLISTの人気100も、かなりアメリカ中のコンピュータ・フリークに影響をおよぼしている。

このHOTLISTは、ゲームやビジネス、エデュケーションなどのソフトの売れ行き状況を、1位～20位、または30位までといった具合に書いてあって、アメリカでは、今どんなソフトが人気があるのかがひと目でわかる便利ものだ。

⬇毎週発行しているベストセラー100。まるでビルボードの音楽チャートのようだね。



HOT LIST

1	2	11	Jet · Sublogic
2	3	51	Gato · Spectrum Holobyte
3	4	143	Microsoft Flight Simulator · Microsoft
4	7	33	F-15 Strike Eagle · Microprose
5	8	98	Sargon III · Hayden Software
6	[illegible]	7	Winter Games · Epyx
7	6	147	Flight Simulator II · Sublogic
8	11	32	Karateka · Broderbund
9	—	1	Star Trek: Kobayashi Alt. · Simon & Schuster
10	5	50	Hitchhiker's Guide to the Galaxy · Infocom
11	12	8	Harrier Strike Mission · Miles Computing
12	9	3	Hobbit · Addison-Wesley
13	20	2	Mind Forever Voyaging · Infocom
14	10	116	Lode Runner · Broderbund
15	16	3	Kung-Fu: Way of Exploding Fist · Spinnaker
16	—	1	Silent Service · Microprose
17	18	165	Zork I · Infocom
18	14	20	Summer Games II · Epyx
19	15	23	King's Quest II · Sierra On-Line
20	17	100	Ultima III · Origin

HOME SOFTWARE

1	1	68	Print Shop · Broderbund
2	2	35	Newsroom · Springboard
3	3	18	Print Shop Graphics Library 2 · Broderbund
4	4	147	Bank Street Writer · Broderbund
5	6	21	Print Master · Unison
6	7	110	Dollars & $ense · Monogram
7	5	47	Print Shop Graphics Library 1 · Broderbund
8	8	19	Clip Art Vol. I for Newsroom · Springboard
9	9	15	Print Master Art Gallery I · Unison
10	12	36	Dazzle Draw · Broderbund
11	13	30	ClickArt Effects · T/Maker
12	10	60	Managing Your Money · MECA
13	14	12	Forecast · Monogram
14	—	51	Micro Cookbook · Pinpoint
15	15	53	Paperclip Word Processor · Batteries Included

今、最も熱い視線を注がれるマシン、AMIGA

ところで、今USAで一番人気のあるパソコンというとAMIGA（アミーガ）だ。じつはこのマシンを探すために、20～30軒のコンピュータ・ショップに行ったが、なかなか見つからない。これは幻のコンピュータか、とあきらめかけたころ、やっと見つかった。

その店は、LAでもかなり大きいコンピュータ・ショップで、店内にはIBMやアップルはもちろん、マッキントッシュがずらりと並んでいる。でも……、皆の熱いまなざしは、たった1台しかないアミーガに注がれていたのであった！

ボクは、黒山の（金髪のかな?）人だかりをかき分け、おそるおそる愛しのアミーガに近づいた（アミーガとはスペイン語で女友達という意味）。

アミーガは、ひと言でいって"美しいマシン"だ。

CPUは68000、解像度は640×200で、4096色のなかから16色使え、ハイ、ミディアム、ロー・レゾリューションの3段階。ローレゾでも、色数が多いので、今までのC-64にくらべてかなり凝ったグラフィックが描けるのだ。

音のほうもバッチリで、4ヴォイスのシンセサイザー内蔵で、しかもサンプリングもできる。そのうえ、今流行のMIDIシステムまでつなげちゃうスーパーマシンなのだ！

残念ながら、これも写真に撮れなかったが、おそらくこのBEEPが発売されるころには、パイナップルにも1台届いていると思うので、興味のある人はぜひ見にきてほしい。

このアミーガのソフトは、エレクトロニック・アーツ社、ブローダーバンド社などの有名大手ソフト会社がかなり力を入れて開発しているので、超有望マシンといえるだろう。ちょうどアップルIIが誕生したときのような感じだね。

ハワイのコンピュータ・ショップのぞき歩き

つづいてハワイのコンピュータショップを紹介しよう。

ハワイといえば、ダイアモンドヘッドやワイキキビーチ、サーフィンのメッカ。コンピュータというイメージからほど遠い。

が、そこはさすがアメリカ、オアフ島にはかなりたくさんのパソコンショップがある。

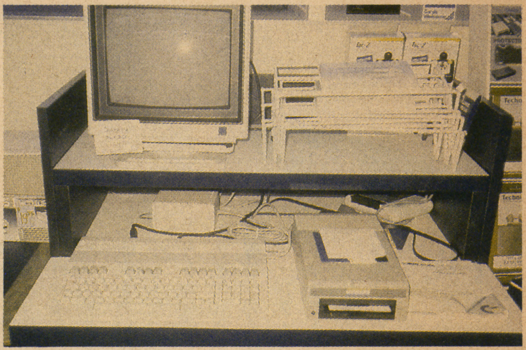
ハワイでも、やはり人気のあるマシンはアップル、アタリ、コモドールだ。また、ハワイ特産のオリジナルソフトもいくつか出されているので、もし観光旅行で行く機会があれば、何軒かのぞいてみるのも楽しいだろう。

まずはS-PLUS。ここはソフト中心でIBM、MAC、アップル、アタリ、C-64のソフトが揃えてある。ハードはデモ用に使う、お店のものしかない。広い店内にはソフトがぎっしりだ。

店長のロジャー氏は、見たいソフトがあれば何でもデモってくれる親切な人だ。このショップはオアフ島では一番人気があって、本土でも見たことがないようなソフトがたくさんある。ロジャー氏がいかにコンピュータに精通しているかを物語っているね。

←コモドール用のソフトがパイナップル同様たくさんあるね。

↓ハワイのD-1という店で見つけたコモドール128。



↓同じD-1にあったATARI 502 ST。ここはアタリとコモドールの専門店だ。

次はハワイで唯一の、アタリ・コモドールの専門店、D-1だ。

ここは、ATARI 800XL、130XE、520STとコモドール64、128、アミーガのディーラーで、ハードの販売にも力を入れている。もちろんソフトも山のようにあるが、先月号で取りあげた520ST、C-128が店内にディスプレイされている。ここには、この2社のマシンに関する質問には何でもテキパキと答えてくれる、パット・中村氏がいるのだ。

そこで、さっそくアミーガのことを聞いてみた。

「アミーガなら、今ここの2階に1台だけあるよ。でも、まだ研究中さ」

「今、アミーガはこんなに予約が入ってるんだぜ」といって、注文リストを見せてくれたが、ざっと100名以上はいたようだ。逆に「このマシンは注目したほうがいいゾ」といわれる始末。

今回のアメリカ旅行では、すっかりアミーガフィーヴァーに巻きこまれてしまった感じだ。きっともうすぐ、狭いパイナップルにまた1台女友達がくるだろう。

ではまた。

→S-PLUSは手前にすわっているMr.ロジャーが経営する明るさいっぱいのショップだ。

愛読者カード（今月の通信簿・記入の方法）

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01 表紙
02 特集Ⅰ ま、ファミコンなワケだ!!（P14）
03 特集Ⅱ 名作ロールプレイングゲーム研究編（P53）
04 発見！おもしろデジタリアン（P70）
05 TINYANの悪のシリーズ（P73）
06 新・ここが嫌いだシリーズ（P82）
07 ビデオゲーム・ラボ（P85）
08 ヤタタ・ウォーズ（P98）
09 BEEP Load（P118）
10 Beeper試写室（P120）
11 トリビアル・バスート（P122）
12 クイズ・パニック（P123）
13 徹底研究・スクリーマー（P125）
14 緊急レポート ブラスティー（P130）
15 びーぴんぐルーム（P134）
16 ゲームデザイン アイデアノート（P142）
17 サイファイおじさんのＳＦのススメ（P144）
18 R．P．G．幻想辞典（P146）
19 パイナップル通信（P150）
20 ベストヒット21（P154）
21 おもしろソフト情報局（P156）
22 デビューあべにゅう（P170）
23 テレホビーレビュー（P174）
24 テレホビーTopチャート（P178）

次号予告

ビデオゲーム

◆来月号はひさびさの(ビ)特集だ。(ビ)といってもそんじょそこいらの(ビ)じゃない。(ビ)ゲームファンが泣いてよろこぶ大特集なのだ。

この1年間に世の中に出たすべての(ビ)ゲームをはじめ、新しい年にふさわしい、未来型の(ビ)ゲームや、(ビ)ゲームマニアの実態など、(ビ)ゲームのことがいっぱいの(ビ)ゲーム特集をおたのしみに！

2月号は1月8日発売

GAME OVER

●BEEPも、とうとう2年目に突入してしまい、あらためて創刊号を開いてみたりする今日この頃である。そこでふと気づいたのが、最近のゲームはかくれキャラに気をとられ、メインのゲームがおろそかにされているんじゃないかということ。ゲーム作りも原点を見直す時期なのでは……（TAKE）

●BEEP創刊1周年。この間、ほぼ週2～3回はかならずかよっていたそば屋がある。近ごろとうとう店のマスターに顔を覚えられてしまった。ボクが店に入るのはほとんど夜中の12時過ぎ。注文も聞かずに超大盛の「冷やしたぬきそば」を持ってくる。その量は並の3倍以上あるのだ。（T・S）

●11月13日、長かった教習所通いにピリオドをうちました。小型では〝転倒虫〟のアダ名で、中型では唯一、どの教官にも名前で呼ばれていた劣等生の(ふ)も、やっと公道を愛車で走れます。でも、40km／hさえビクビクの(ふ)に走れる道があるのでしょうか？ 目の前で245号が70km／hで流れます。（(ふ)）

●先日、青森から上京してきた友と、10年ぶりに学生時代に通った焼き鳥屋に行ってきた。70近いオジサンはアマチュア考古学者、オバサンは古文書の研究をあいかわらず続けていた。客は少なくなっていたが、オジサンとオバサンは健在だった。ボクの手のビールの底で10年の歳月がゆれていた。（K）

●目が回るほどスピードの速いシューティング・スペースゲームが画面上で走ったとき、ライターのKAZ君はニッコリ笑った。機械語（マシン）で作ったこの新作をはじめ、ゲーム19本の入った「ファミリーベーシックおもしろゲーム大作戦」が発売になりましたヨ。本年もBEEPの応援をヨロシク。（ジン）

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日～金曜日
午後4時～6時

TEL（03）263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　浮田利康　木下淳博
西城 恵　桜井博道　佐々木好幸　SHOTAN
武井つかさ　中村龍彦　早川浩　氷水芋吉
Lumen Party
●校正
関 民子＋グループごじら

月刊Beep1月号
■昭和61年1月1日発行（毎月1日発行）第2巻第1号
通巻14号
■発行人　孫 正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19　☎06・644・0191㈹
■印刷　大日本印刷株式会社

©1986 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-1
本誌からの無断転載を禁じます。

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	1	29307	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク			料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号)			備考	
				受付局日付印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵 政 省)

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1	29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク		
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円		
払込人住所氏名	※		
備考		受付局日付印	

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。この申込書は、弊社到着が毎月末に〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

送り先

お名前	フリガナ	性別	年齢	ご職業
		男・女		
ご住所	フリガナ			
お電話	ご自宅		勤務先	

申込書

Beep 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
Oh!PC 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
Oh!MZ 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
Oh!FM 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
Oh!16 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み 16 NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期講読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円
通信欄			

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 （郵政省）

SOFT JUNGLE

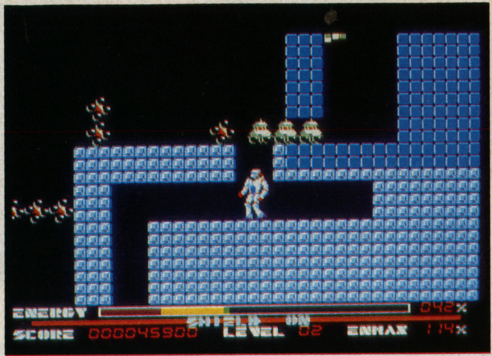
ソフトジャングル

ピッ！ ピッ！ ピッ！ ボクハ ゲーム ロボット。キノ
ムクママ アシノ ムクママ オモシロ ゲーム サガシ。

ILLUST／TOSHIKI SAWADA

ベストヒット

欲しいソフトがいっぱいで、お年玉の前借り！なんてBEEPERもいるのでは？ 今月は特別に発売未満のソフトも出血大サービス。



1位 THEXDER（テグザー）
ゲームアーツ、スクウェア

●アクションゲーム
まだまだ1等賞街道まっしぐら！と思っていましたが、さにあらず。あわや!!というところで逆転、2位との差わずかに6ポイントの苦しい闘いだったのです。まあ、変わり身の早さでは他のソフトを圧しているので、来月またグッと引き離すでしょう（とは、タケちゃんが担当のために考えてくれたひとことです）。でも、変身がヘタな担当は、飛行形態になれずに下へ下へと落ちていく悲しきロボットを地でいってるだけに、今後にはいまひとつ不安が残ります――などと暗くなるのはよして……。なんたって『1年の計は1月号にあり』って!? 〈写真はPC-88mkIISR版〉

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス名）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1		テグザー（ゲームアーツ、スクウェア）	AC	PC-80mkIISR/88(mkII)/88SR, FM-7, XI(C/F/tu)	T(5,800円) 5D(6,800円)
2	○	ザ・スクリーマー（マジカルズゥ）	RP	PC-88(mkII/SR)	5D(7,200円)
3		ウィル―デス・トラップII―（スクウェア）	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U), FM-7/77,XI-tu	5D(5,800円)
4		THE CASTLE（アスキー）	RP	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M), FM-7/77,XI(C/D/tu/F)	T(3,600円) 5D(6,800円/7,800円)
5	○	ザース（エニックス）	AD	PC-88(mkII/SR)/98E(F/VM/VF), FM-7/77,MSX	T(3,800円/4,800円) 5D(5,800円)
6		軽井沢誘拐案内（エニックス）	AD	PC-88(mkII/SR),FM-7/77, XI(C/D/tu/F)	T(4,800円) 5D(5,800円)
7		HYDLIDE（T＆E）	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR), FM-7/77,XI(tu), MSX2	T(4,800円) D(6,800円)
8	⇧	ゼビウス（電波新聞、エニックス）	AC	PC-88mkIISR/98(E/F/M),XI(C/D/tu)	T(5,900円)3D(7,500円) 5D(6,800円/7,500円/7,800円)
9	⇩	アメリカントラック（日本テレネット）	AC	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII)/88SR/98E(F),FM-7/77/,XI(tu),MSX	T(3,800円/4,500円) D(6,800円)
10	○	ウォーロイド（アスキー）	AC	MSX	ROM(5,800円)
11		ワールドゴルフ（エニックス）	S	PC-88(mkII)/88SR,FM-7-77,	T(4,800円) D(5,800円)
12	⇧	リザード（クリスタルソフト、マイクロキャビン）	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR),FM-7/77	T(4,800円) 5D(6,800円)
13		野球狂（ハドソン）	S	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII),FM-7,XI(D),MZ-15,MSX	T(4,800円)QD(5,800円) D(8,800円)B(4,800円)
14	⇧	蒼き狼と白き牝鹿（光栄）	S	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U), FM-16β	3.5D(8,800円) 5D(7,800円/8,800円)
15		ビクトリアスナイン（ニデコムソフト）	AC	PC-66(SR)/88(mkII/SR)/98U,FM-7/77,MZ-20/22,XI(C/D/tu)	T(4,500円) 5D(7,500円)
16	⇧	ドラゴン スレイヤー（日本ファルコム、スクウェア）	RP	PC-80mkIISR/88(mkII/SR),FM-7/77,XI(C/D/tu),MSX	T(4,800円/5,900円) D(7,200円)
17	⇧	ザ・ブラックオニキス（B・P・S、アスキー）	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)80mkIISR/88(mkII/SR)/98(F/M/U),FM-7/77,XI,MSX	T(5,800円)ROM(6,800円) 3.5D(7,800円),5・8D(7,800/8,800円)
18		F16ファイティングファルコン（アスキー）	S	MSX	ROM(5,800円)
19	○	XANADU（日本ファルコム）	RP	PC-88(mkII/SR)	D(7,800円)
20		OUTROYD（マジカル ズゥ）	RP	MSX	T(4,800円)
21	⇧	舞臓魔（パックスソフトニカ）	AC	XI(C/D/tu)	T(6,800円)

傾向	⇧	⇩	○
	前月から急上昇	前月からダウン	今月の注目ソフト

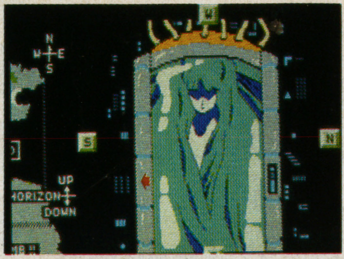
ジャンル			
	AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
	RP ロールプレイング	N ノンセクション	

●協力店 エム・エー・シー 富士音響マイコンセンターRAM I キタムラ・ビコム高知電器館 ラオックス本店 ヤマギワ玉川店 石丸電気 パソコンショップハドソン ラオックス横浜伊勢佐木町店 真光無線 J&P京都寺町店 うつのみや片町店

2位 ザ・スクリーマー
マジカルズゥ

●ロールプレイングゲーム
発売が遅れに遅れていましたが、予約が殺到という嬉しい悲鳴をあげていただけあって、いきなり2位。3位を100ポイント以上離しています。今までは地味めに教育ソフトを生み続けてきたストラットフォードでしたが、ゲームのほうで大ヒットをとばしました。
さて、BEEPではP125『徹底研究』で登場しています。〈写真はPC－88版〉

3位 ウィル —デス・トラップII—
スクウェア

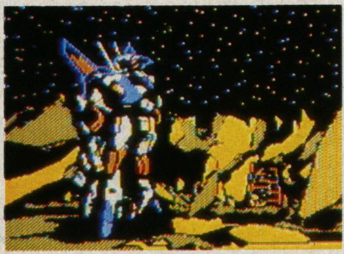


●アドベンチャーゲーム
13↓3↓4↓3位と、ベスト5の常連になりつつありますが、3～6位までの差はわずかに十数ポイント。ここが正念場!?
さて、スクウェアでは12月上旬、〝クルーズチェイサー・ブラスティー〟を発売します。日本サンライズのアニメということで、BEEPERも発売前からヤキモキしていたことと思います。『緊急レポート』をどーぞ。〈写真はPC－88版〉

4位 THE CASTLE
ザ キャッスル
アスキー

●ロールプレイングゲーム
敵から逃げてばっかりでつまんない!という声もありますが、これは闘うR.P.G.ではありません。純粋に(?)迷路と謎解きを楽しんでください。
先月号でも少しふれた〝キャッスル エクセレント〟は、今月の『おもしろソフト情報局』で紹介しています。もちろん〝キャッスル〟をやっていなくてもプレイできます。〈写真はFM－7版〉

5位 ザース
エニックス

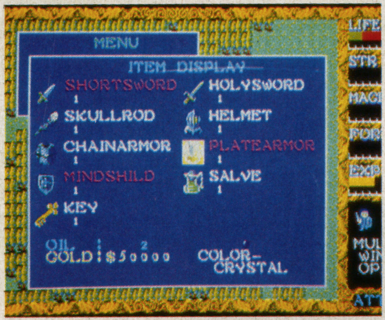


●アドベンチャーゲーム
BEEP創刊当時からの動きを追ってみると、28↓11↓15↓27↓18↓X(ランク外)↓36↓55↓51↓50↓X(ランク外)↓X(ランク外)↓5位。ね、スゴイでしょう!? 察するに、これはMSXのテープ版が猛威を振るったんですね。㊢は想像以上のMSXの働きぶりに驚いている次第です。
そういえば、BEEPでは一度も大きく登場しませんでしたが、やったほうがいいですか?〈写真はMSX版〉

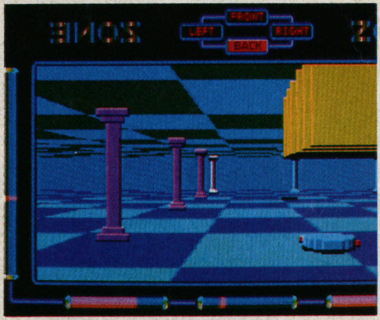
'86ベスト10登場必至ソフトはこれだ!!

●レイドック(AC) T&Eソフト——『緊急レポート』参照。

●HYDLIDE II(RT+RP) T&Eソフト——マップが前作の約6倍、キャラやアイテムも大幅増の期待作。フィールドは、地上・塔・ダンジョンのほか巨大な地下帝国もあるぞ!



●ZONE(S) システムサコム——マーク・フリント第4弾。完璧な計算でシミュレートされた3次元の物体が自在に飛び回る、ビデオゲームを超える1本。



●ブラスティー(RT+RP) スクウェア——『緊急レポート』参照。

注目ソフト

★10位 **ウォーロイド**(AC) アスキー——2人で対戦できるアツ～イ1本に、MSX版の発売がはずみをつけました。自動照準の手軽さが喜ばれています。

★19位 **XANADU**(RP) 日本ファルコム——先月号の『徹底研究』で紹介ずみですが、発売後初の集計で19位はお見事! 来月号ではベスト10もまちがいなし!?

★25位 **忍者くん**(AC) 日本デクスタ——ビデオゲームやファミコンでかなり人気を博した1本がMSX版で登場。グラフィックはかなり落ちますが、ビデオゲームファンのMSXユーザーはぜひ。

★26位 **らぷてっく**(AC) デービーソフト——『おもしろソフト情報局』でも紹介しています。このソフトの魅力の1つはキャラクターにあります。そのいろんな変化を楽しんでほしい!

アップルベスト10

協力店 富士音響マイコンセンターRAM I(東京)
エム・エー・シー(大阪)

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	ウルティマ IV	RP	5D(19,000円)
2	マイチェス II	N	5D(9,700円)
3	ワイルダネス	AD	5D(16,000円)
4	チャンピオンシップ ロードランナー	AC	5D(8,500円)
5	ファンタジー	RP	5D(13,800円)
6	ビヨンド キャッスルウルヘンシュタイン	RP	5D(8,500円)
7	キャプテン グッドナイト	AC	5D(11,500円)
8	アリス イン ワンダーランド	AD	5D(8,500円)
9	シチュエーション クリティカル	AC	5D(9,500円)
10	スカイ フォックス	S	5D(9,700円)

おもしろソフト徹底研究

キャッスルエクセレント

アスキー

迷路が複雑になって新たに100面

鍵と扉の数の多さに不安いっぱい、期待いっぱい!

さらにグレードアップしたパズル性

英之　これは、『ザ・キャッスル』の第2弾として作られたんだけど、手応えはどう?

健　こりゃなかなか難しいな。

麻衣　私、前作をやってないんだけど、どうゆうストーリーなの?

健　たしか7月号にでてたと思う。えーと、P160にあるよ、ほら。

麻衣　ふ～ん。アドベンチャーゲームなみのストーリーじゃないの、もしかして。

キャプテン　そのとおりだね。このゲームにはアクション、パズル、アドベンチャーの3つの要素があるからね。

英之　前作と同じく面数は100だけど、迷路が違ってて100面が単純に連続していない。100面が複雑に絡み合っているんだ。

健　だから、頭が痛いんだよな～。

麻衣　それが、このゲームの一番の特徴なのね。

英之　なんでも、本格的なパズリストがデザインしたそうだから、うなずけるね。ゲームする時は地図を作ったほうがいいと思う。

健　いきあたりばったりじゃだめだな。よく考えて動かないとすぐ行き詰まっちゃうからな。

麻衣　まだ2人ともお姫様に会っていないようね。

健　時間かかると思うよ。だからゲーム中にセーブできるんだ。

英之　キャラクターが多いのは気になるけど、わかりやすいし、化け猫なんかユーモラスでいいね。

麻衣　敵キャラがあまり追ってこないから、楽でいいわ。もししつこく追ってきたら、考える時間がなくなっちゃうし。ちょうどいいんじゃないかしら。

健　水中で使う酸素ボンベだけどさ……。

麻衣　ボンベを取ると音楽が変わるヤツでしょ?

健　いつ酸素が切れるかハラハラしちゃうのがやだね。ボンベの目盛りかなんかが付いてるといいのに。

キャプテン　ところでこの迷路を解くにあたって鍵はいうまでもないけど、レンガ、金庫、壺なんかが大切だね。これらのアイテムをいかに利用するかだね。むやみに動かしていると出口をふさいだりするから注意しよう。

英之　でも、隣の面に行ってまた戻ってくると、キャラクターの位置がもとに戻ってるから、失敗しても大丈夫なことも。

麻衣　ジャンプするとき、どこまで上へ行けるか慣れるのが大切ね。

英之　正面を向いてジャンプして上限を見定めたほうが失敗しないね。石橋をたたいて渡るくらいの用心深さが必要だよ。

サブゴールがあればもっと充実できる

健　パズルやアドベンチャーゲーム好きの人にはぴったりだと思うけど、アクション好きの人にとっては、王子が飛んで逃げるだけだから欲求不満になるんじゃない?

キャプテン　それは仕方ないと思うね。あまりこれ以上ゲームの要素を増やしてしまうとゲーム自体のテーマが失われるから。これはこれでいいと思うよ。

英之　それにしても、鍵と扉の数が多くて「ここでこの扉を開けていいのかなぁ」って不安になることがよくあるけど、どう思う?

麻衣　同感。100面が複雑に絡み合ってるという先入観で、ゲーム中にこれで行けるのかなあって思っちゃう。最後に鍵が足りなくなるんじゃないかとか。

キャプテン　そこがこのゲームの課題かもしれないね。最終的なゴールは姫を救うことだけど、とちゅうのサブゴールがはっきりしないから根気がないと……。

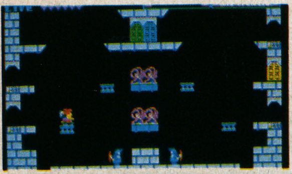
英之　一応、地図が分かる巻物とか、姫の居場所を教えてくれるフエアリーがサブゴールになると思うけど、インパクトに欠けるね。

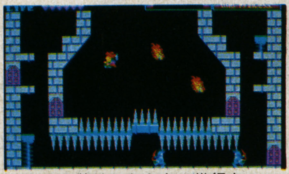
健　つまり、ここまでは正しく来てますよという証明が欲しいんだ。

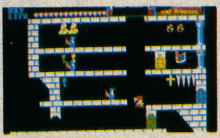
キャプテン　そういうこと。だから、いくつかサブゴールを設けてやると、このゲームはさらにおもしろくなったと思うよ。

機種　PC-88(mkII/SR)
FM-7/77
X1(C/turbo)

媒体(価格)　T(4800円)
3.5/5D(6800円)


う～ん、どこへ飛ぼう⁉

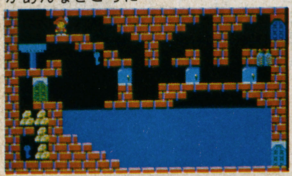

このまま着地したらあの世行き。紫の鍵なしでは脱出できない


上から2段目に地図があるぞ

ブロックを上手に使おう

黄の鍵は持っていても、使うまでがひと苦労⁉

出たっ、化け猫‼


ご存知、水責めの部屋。酸素ボンベがあんなところに……

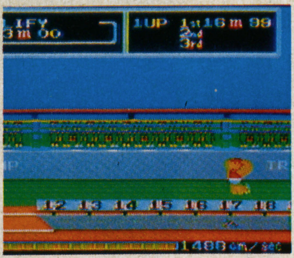
赤と青の波状の部分は、動きが止まると、万有引力の法則によって……

ハイパースポーツ3

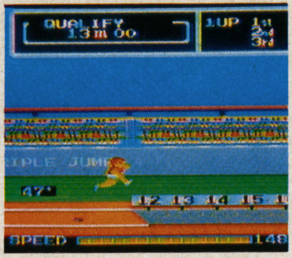
コナミ

初の″カーリング″に注目したい

4種混合、叩くだけのハイパーはもう終わった!



どんなもんだい。もう少しで17ｍの大台だ



ホップ、ステップ、ジャーンプ‼
角度もバッチリ

CPU君にわずか遅れてゴールイン

イテテッ‼　ぶつかっちまったぜ

指の限界に挑み、その結果は……？

英之　一世を風靡(ふうび)した″ハイパー″シリーズも、このところぱったり聞かなくなったと思ったら、まだまだ健在。まあ、以前はかなりセンセーショナルだったけどね。

麻衣　でも『スポーツ』と『オリンピック』があって、これは『スポーツ』の3作目でしょ。私はこの叩くだけって、どうも苦手だけど、好きな人も多いんでしょうね。たとえばこの人みたいに……。

健　早くやろうぜ！　そうそう、どの競技がどのソフトに入ってるのか区別がつかなくなっちまう前に言っとくけど、『スポーツ3』は自転車・三段跳び・カーリング・棒高跳びの4種目だ。

麻衣　まずは自転車レースね。フライングに注意して！

英之　レディ・ゴー‼　健選手キーを死にもの狂いで叩いております。アッ、車線変更に失敗して転倒！　しかし、気を取りなおしてまた走り出したっ……。ゴール！

麻衣　サイテー！　なによ、あの倒れ方は⁉　キーを速く叩けばいいってもんじゃないわ。

健　うるさーい！　制限時間内にゴールインしたじゃないか。

キャプテン　転んだわりには根性で頑張ったね。でも、叩き方にコツがあるんだ。テンポが狂うと速度が落ちるから、リズミカルにね。

英之　じゃ、三段跳びいきまーす。これは①速い助走、②踏み切りのタイミングと角度がいい結果を生む秘訣(ひけつ)。

健　まっかせなさーい！　こいつは俺の十八番(おはこ)だぜ。

麻衣　……で、15m？　せこい！

健　そーゆーけど、これで世界記録を出すのはムズいんだぜ。

珍競技も登場！大切なタイミング

麻衣　このカーリングってなに？

英之　以前「ファイトォ、一発‼」なんてCMでやってた、あれだよ。

キャプテン　氷上でおもりを滑ら(すべら)せて、的の上にうまく止めるんだよ。氷を掃木(ほうき)ではいて滑りやすくしてね。

健　まず氷の温度を決めるんだ。アーチェリーで風速を決めたのと同じやり方でさ。

麻衣　高いほうが滑りやすいの？

キャプテン　オーバーしない程度にね。温度によって①おもりを投げ出すタイミング、②氷をはく速さ、をコントロールするんだ。

健　とはいっても、一度スピードが落ちたらもう上がらないし、的を通りすぎたらオシマイだし……。

英之　真ん中から2つめの円に入れれば2000点だから、3回投げて制限の5000点をクリアするのはカンタンだったけどな。

麻衣　次は私の大好きな棒高跳び。踏み切るタイミングを間違えたり、棒を離すのが早すぎたりすると、もう爆笑なんだもん。

健　笑って見てる奴(やつ)はいいよな。なんたって①速く走る、②踏み切りのタイミング、③棒を離すタイミング、と厳しいんだ。——あーあ、3回ファウルしちゃったぜ。ゲームオーバーか……。

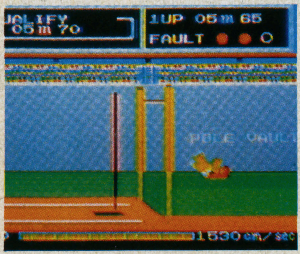
英之　残念でした。これをクリアしてたら、もう1回初めからやれたんだけどな。

健　でもまあ、CAT(キャット)（発売／ハル研究所）という秘密兵器があれば、なんのなんの。いくらだって走ってみせるぜ。

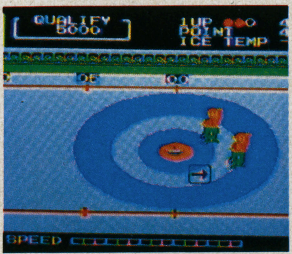
キャプテン　ところが、この″ハイパー″は叩く以上に、タイミングを重視する種目が増えてるから、要領もよくないとね。

機種　MSX
媒体（価格）　ROM（4800円）

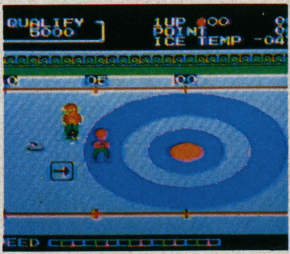
それっ。ここでのタメが大切なんだ



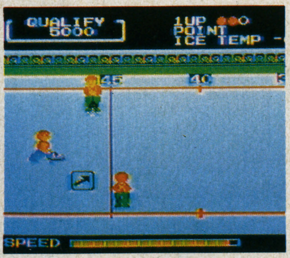
3度目の正直で見事にクリア。やったね



ヤレヤレと汗をふく掃木係の2人



うっ〃　スピードがない。
それ掃けやれ掃け



温度が高いときは早めにスタート

現代 大戦略

システムソフト

地域・レベル選択で思いのまま

シミュレーションの『ブラ・オニ』登場!?

英之 シミュレーションっていうと、どうしてもAppleの話になっちゃうよね。今までの日本のソフトはほとんどテープベース。ディスクでも中身はテープと同じっていうのがほとんど。そこへいくとApple用のソフトはディスクベースで供給されてて、データの量や細かさ、処理系の複雑さで群を抜いてたもんな。

キャプテン 知ってるように、Appleの画面や文字は貧弱だ。でもシミュレーションのファンはそんなことより、ゲームそのもののできに関心が高いからね。

麻衣 日本のソフトメーカーの場合は美しい文字やグラフィックをフルに利用することを要求されていたじゃない? だからゲームそのもののできが悪かったり、画面処理に時間がかかりすぎたりしてたわよね。残念なことだけど……。

健 それにさぁ、日本のゲームファンは美しい画面、速い処理を要求する人が多かったよ。おまけにディスクドライブを持ってない人もたくさんいたし。

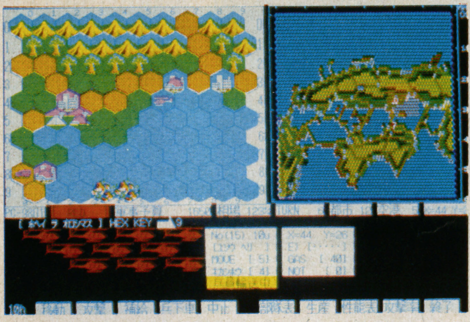
英之 こんなわけだから、日本ではシミュレーションになじみがないんだろうね。でもアメリカでもやっぱりマイナーなんだよ。むこうのソフトベスト10をみてごらん。いくらSSIやAHが頑張ってもシミュレーションがゾロゾロ入るようなことはないぜ。

キャプテン しかしむこうではSSIというシミュレーション専門のソフトメーカーがやっていける。日本との市場状況の違いだね。

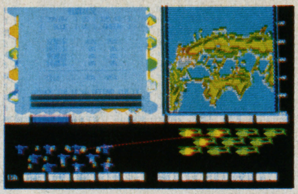
英之 でも最近になって状況が変わってきた。ディスクドライブ内蔵のマシンが大幅に普及しただろう? それに16ビットマシンも普及して、処理速度を大幅に向上させたソフトの開発ができるようになったし。

麻衣 そこで今回のソフト「現代大戦略」の登場よ! フルカラーの画面。スクロールする地図。データ量も結構豊富で、ゲームの内容もなかなか凝ってるの。

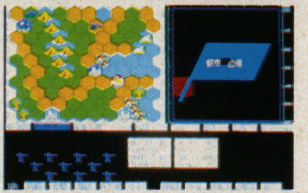
キャプテン 「ブラックオニキス」以後、日本でもRPGが受け入れられてきたね。ファンタジーの土壌のない日本でこれだけうけるとは予想外だったろう。シミュレーションもこのゲームみたいなソフトが次々とできればねぇ。



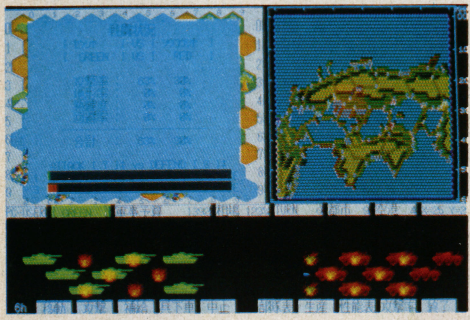
4－6にいるヘリが歩兵を都市に降ろして占領を狙っている。輸送ヘリの最も重要な仕事だ。



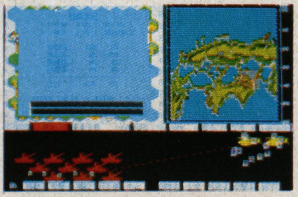
青の工兵と緑の輸送ヘリとの戦闘攻撃率は43%と25%で工兵のほうが有利だ。



青の工兵が6－7の都市を占領した場面。都市や空港を占領するとこういう表示が出る。

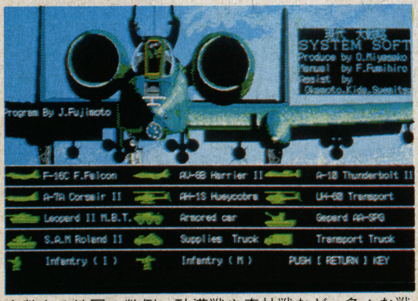


戦車の放った青い砲弾が装甲車に命中寸前! やられた車両は画面から消えてなくなる。

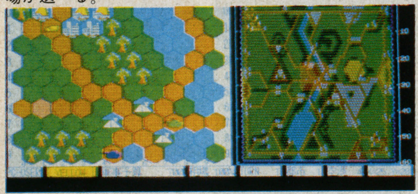


ゲパルトがヘリを撃ち落としている。この状態では全滅は避けようがない。

オープニング面に続いて、サンダーボルトII。その下に登場する全ユニットのシルエット。



多数ある地図の数例。砂漠戦や森林戦など、色々な戦場が選べる。



下段に並んでいるのが地形のシンボル。左から平地、森、道、荒地、砂漠、山、川、都市、空港及び首都

オープニング画面。レオパルトIIとゲパルトの上空をコブラが舞う。

オリジナルマップを作って4人で遊べる本格派だ!

知らずに遊べない戦略ゲームの常識

キャプテン　さて、本題に入ろうか。まず大まかな紹介から。

英之　名前からわかるように、現代戦の戦略級のゲームなんだ。戦術の要素もたくさん入ってる。

健　登場する兵器はね……、F16、ハリヤー、A10、A7、AH1、UH1。これはみんな航空兵器。レオパルトII、ルクス、ゲパルト、ローラントII。これは車両ね。あとは輸送隊と補給隊、歩兵が2種類あるんだ。

麻衣　戦略面の特徴は、まず4人までプレイできることよ。生産力も保持している都市の数に基づいてるから補給も考えなきゃね。

英之　次は戦術面での特徴だ。多様な地形、兵器ごとの特徴や優劣関係、そして部隊の戦闘経験の積み重ねといったところかな。

キャプテン　それじゃ今度はゲームをやるうえでの注意点を考えてみよう。

(1)戦略

●1度に2国以上を相手にしない——これはこのゲームに限らず、多人数のゲームではすべてにいえることだ。

●都市を速(すみ)やかに占領する——都市は生産力に直結する。とくに人間はコンピュータの半分しか生産力が与えられないので、より多くの部市が必要になる。都市は補給基地の役割も果たすので重要だ。

●空港を奪取せよ——航空隊の補給、整備は空港がなければできない。戦闘地域の近くに空港を持っていれば有利だ。このゲームでは都市、空港が重要な目標だが、ゲームが変われば目標も変わる。目標を的確につかむことが大切だ。

●生産は慎重(しんちょう)に——生産は自分の順番の最後に行うべきだ。生産力は補給を行うと低下するので、すべての部隊に補給が終わった後で生産しよう。持てる部隊は最大32に制限されている。不必要な部隊を作りすぎないようにしないと、肝心(かんじん)なときに作れないということも起きる。それから、人間の生産力はコンピュータの半分だから無駄(むだ)にできない。必要な部隊だけを生産し、それをフルに使って戦おう。

(2)戦術

●地形を知れ——このゲームに限らないが地形には有利な所と不利な所がある。不利な地形で戦闘することはできるだけ避けよう。

●部隊の性質を知れ——これも各種ゲームに共通のことだ。単に航空機は移動が速いといったことでなく、歩兵は攻撃力はないが防衛に強くやられにくいとか、工兵は値段のわりに攻撃力があって便利だとかいう類(たぐ)いのことを知っている必要がある。ゲームをやるうちにわかってくるだろう。

●敵を知り、己(おのれ)を知れ——孫子(そんし)の兵法(へいほう)みたいになってきたが、敵の部隊の構成、敵国の都市、空港の位置、その付近の地形の組み合わせは重要だ。敵に航空部隊が多ければ、こちらもそれに対抗して航空部隊を増やしたり、対空部隊を作ったりしなければならない。川や海の多い地形では、地上を走る部隊よりも航空ユニットの方が有利だ。戦力によっては、攻撃よりも防御に徹することも必要かもしれない。そういう見極めが大切だ。

ゲーム展開の1例を紹介してみよう!

キャプテン　じゃ実際にゲームをやってみようか。

英之　内蔵の地図から選んだのは「瀬戸内海ウォーズ」だよ。首都は北九州、広島、高松、大阪で、それぞれ青、緑、赤、黄軍の本拠地なんだ。

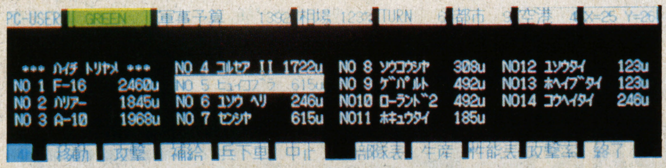
麻衣　今回は青軍を人間が、他はコンピュータにやらせちゃお。

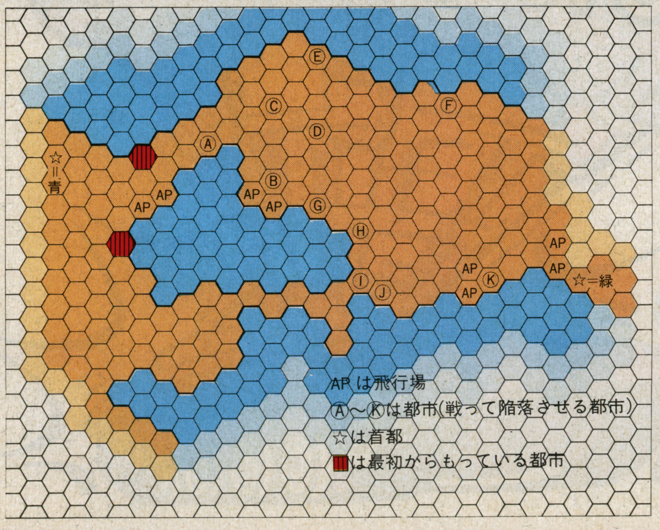
英之　北九州付近の地図を見てみよう(マップ参照)。■は青の都市。1ターン目にはまず■とその北東と東のヘクスに歩兵を生産しよう。さらに飛行場には輸送ヘリ、その隣接ヘクスに工兵を作るぞ。工兵っていうのは対戦車ミサイルを持つ歩兵だ。

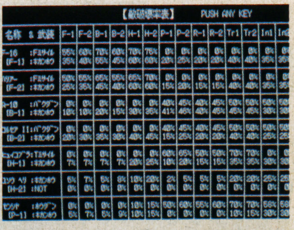
健　よーし。2ターン目には歩兵が都市Aを占領だ! 残りの2つの歩兵はAの北側のヘクスに進む。工兵はヘリに乗り込むぞ。次は3ターン目。Aにいた歩兵は都市Cを、Aの北東にいた歩兵は都市Bをそれぞれ占領。Aの北西の歩兵をCの北西まで前進させてっと。次のターンでEの占領を狙(ねら)おう。ヘリはFとHを目指す。Hへ向かったヘリにHの手前で工兵を降ろさせる。

英之　4ターン目でEを占領。予定どおりだね。Cの歩兵がDを占領。工兵はHを占領し、広島側の攻撃に備えるんだ。Bにいた歩兵は南の飛行場を占領し、Fには工

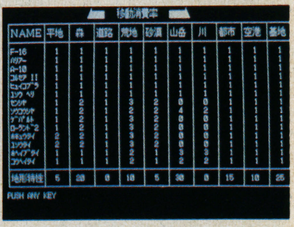
緑軍が対戦車ヘリを生産しようとしている。相場が高く、平価の22%増の価格だ。



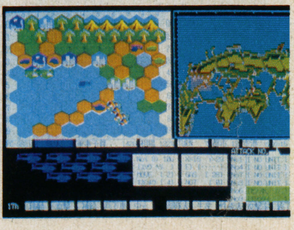




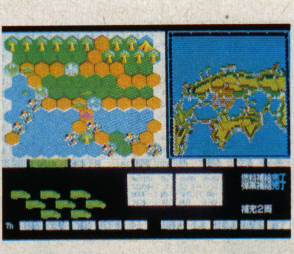
兵器と武装、目標によって攻撃の成功率が違ってくる。戦車でF16を落とす確率は5%。



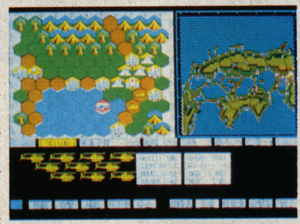
地形によって必要な移動力が異なっている。空を飛ぶものは地形に影響を受けない。



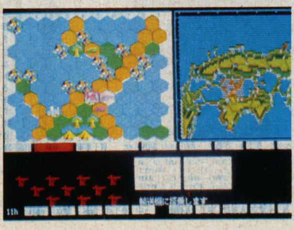
3—8のヘリが攻撃を行おうとしている。戦車にはかなわないから狙いは輸送隊。



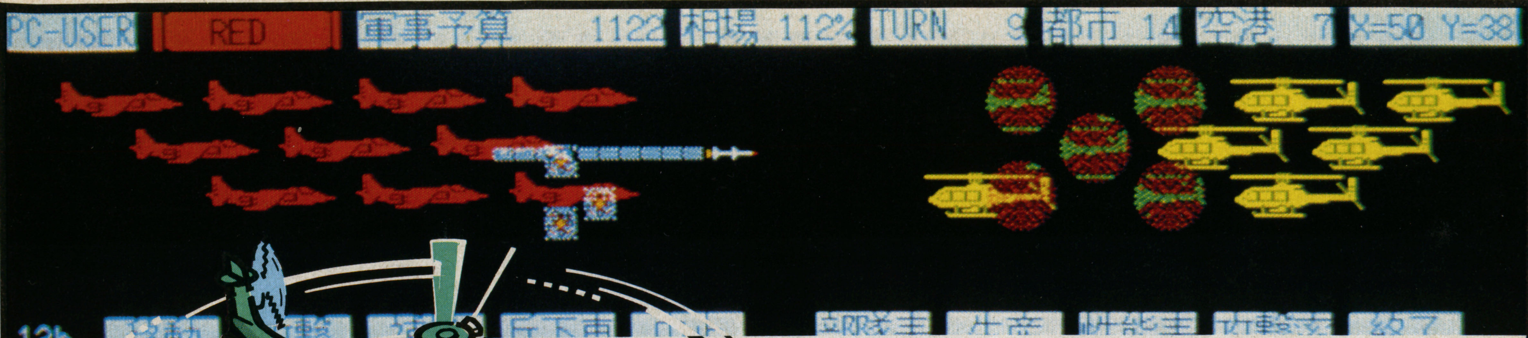
補給を受けると、燃料、弾薬の順に補給され、最後に戦闘の損害が補充される。

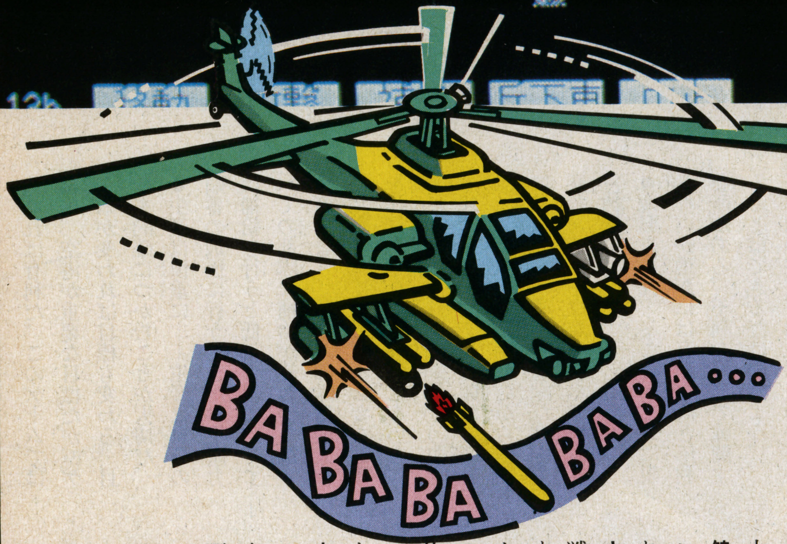


移動中のヘリ。海の上も当然移動できる。しかし、燃料が0になると墜落するので注意。



歩兵が輸送機に乗り込む。移動力のない歩兵を長距離動かすには絶対必要だ。





ハリヤーが必殺のミサイルを発射した。ヘリコプターは花火を上げてやられていく。

兵を降ろす。

麻衣　これで5ターンまでにA～Hの8都市と2つの空港が占領できるわ。さらに南九州へ2～3の歩兵を派遣して都市を占領させればいいわね。

英之　今は各ターンの生産を省略したけど、対空戦車ゲパルトと、レオパルトII戦車、補給隊を生産するね。余力があったら工兵を少し作ってもいいし、少しずつためて航空機の生産に備えてもいいね。

キャプテン　コンピュータは人間ほど手際がよくないから、ここまで無駄なく都市と空港の占領はできない。

この後は、戦場が日本海側と瀬戸内海側に分かれる。歩兵、工兵、戦車、ゲパルト、ヘリコプターを基本編成にして、両戦線で戦おう。敵の編成に応じて、工兵やゲパルトを増やす必要があるだろうな。

麻衣　瀬戸内海側ではIJKの都市をめぐる戦いになるわね。写真でわかると思うけど、道路(茶)と平地(緑)が多くてその北に森と山があるわ。平地に敵をさそい込んで、北の森から攻撃をかけると、大きな打撃を与えられるんじゃないかしら。

健　その勢いに乗ってIJKの都市と飛行場を占領しちゃおう。

英之　今回は人間どうしのプレイじゃなかったけど、人間だと同盟が可能だから、プレイヤーに政治力が要求されるだろうね。

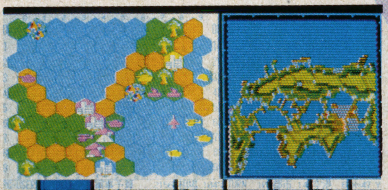
健　裏切りなんかもあるかも。コンピュータとのプレイでは考えられないね。これは楽しめるぞ。

キャプテン　コンピュータとの対戦なら、完全勝利をめざそう。つまり他の3国の占領だ。「瀬戸内海ウォーズ」では、黄、青、赤、緑、の順で不利になっていくから、最終的には緑でプレイしてもコンピュータに勝てるようがんばってみよう。

麻衣　シミュレーションになじみのない人も多いかもしれないけど、夜の長いこの季節には、じっくり腰を落ちつけてやれるゲームよね。

機種　PC-98(E/F/M/U/V/F/VM)

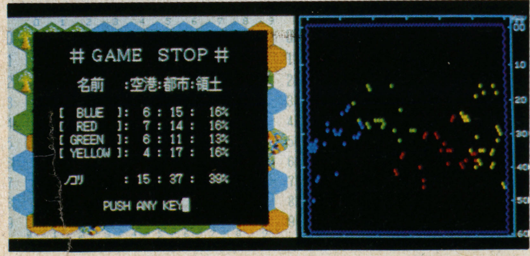
媒体(価格)　3.5/5D(7800円)

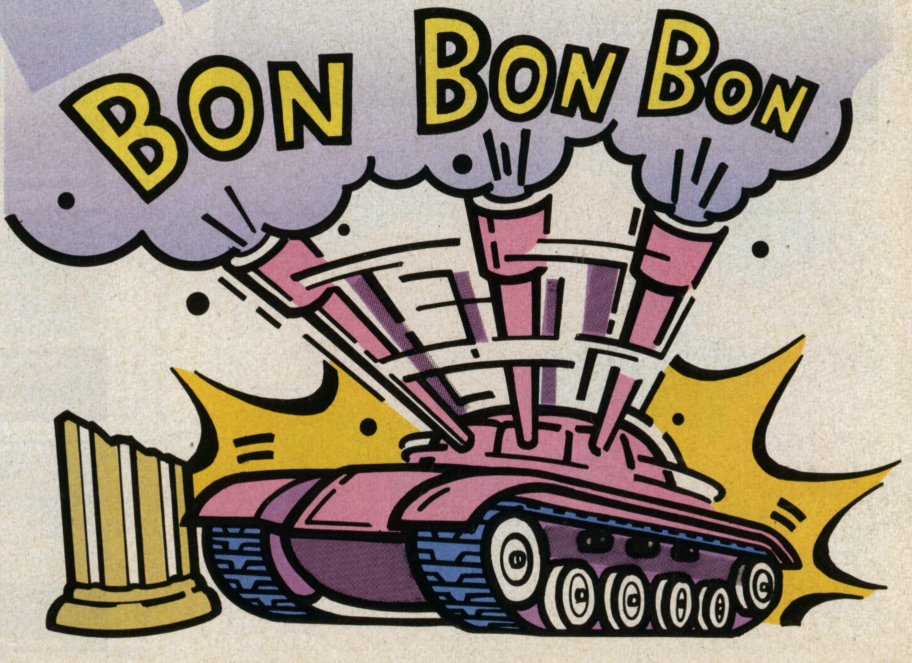


大阪軍(黄)と高松軍(赤)の最前線は鳴戸海峡。淡路島の南部で激戦が展開される。

北九州軍(青)と広島軍(緑)の最前線は岩国付近。飛行場の近い広島側有利か。

ゲームをやめると、確保した都市数や部隊の位置などが示される。





ぺんぎんくんWARS

アスキー

え〜いっ、当ててやる!の心意気

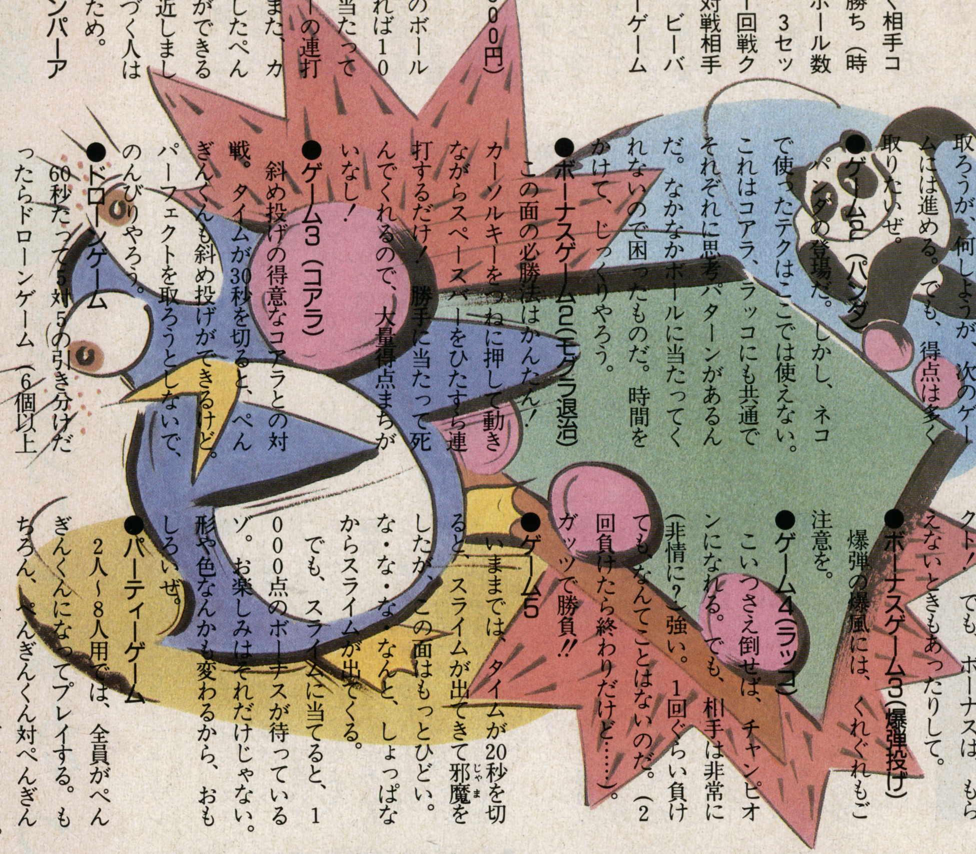
健の"泣かされないためのワンポイント・アドバイス"

麻衣　今日の解説は、反射神経(だけ!)では他にひけをとらない健氏でお送りします。さっそく1プレイヤーゲームの1面からアドバイスしていただきましょう。

ルール

持ちボールは5個、早く相手コートに全部入れたほうが勝ち(時間切れのときは、残ったボール数が少ないほうが勝ち)で、3セットのうち2セット先取で1回戦クリア。1セットは60秒。対戦相手はネコ、パンダ、コアラ、ビーバーなど。なお、パーティーゲームでは8人まで参加できる。

機種　MSX
媒体(価格)　ROM(5800円)



●ゲーム1(ネコ)

まずは小手調べ。相手のボールをかわして返り討ちにすれば1000点だ。逆にボールに当たってしまったら、スペースバーの連打で早く立ち直らせよう。また、カーソルキーの連打で気絶したぺんぎんくんを移動することができるぞ。BGMが「もっと接近しましょ」だからといって、近づく人はいないだろうが……念のため。

●ボーナスゲーム1(バンパーアクション)

ゲームセンターでよくある、ホッケーゲームみたいなもの。スペースバーを押すと、バンパーが光ってボールを強くはじくことができるんだ。できるだけ多くのボールを相手に入れよう。このボーナスゲームで相手がパーフェクトを取ろうが、何しようが、次のゲームには進める。でも、得点は多く取りたいぜ。

●ゲーム2(パンダ)

パンダの登場だ。しかし、ネコで使ったテクはここでは使えない。これはコアラ、ラッコにも共通で、それぞれに思考パターンがあるんだ。なかなかボールに当たってくれないので困ったものだ。時間をかけて、じっくりやろう。

●ボーナスゲーム2(モグラ退治)

この面の必勝法はかんたん! カーソルキーをつねに押して動きながらスペースバーをひたすら連打するだけ! 勝手に当たって死んでくれるので、大量得点まちがいなし!

●ゲーム3(コアラ)

斜め投げの得意なコアラとの対戦。タイムが30秒を切ると、ぺんぎんくんも斜め投げができるけど。パーフェクトを取ろうとしないで、のんびりやろう。

●ドローンゲーム

60秒たって5対5の引き分けだったらドローンゲーム(6個以上相手側に入れていれば勝ち。当然4個以下なら負け)。時間は30秒。そのうえ爆弾が1つ紛(まぎ)れている。タイムアップのとき爆弾が紛れていると、いくつボールがあっても負けになる。ただし、相手に爆弾があるとパーフェクト! でも、ボーナスは、もらえないときもあったりして。

●ボーナスゲーム3(爆弾投げ)

爆弾の爆風には、くれぐれもご注意を。

●ゲーム4(ラッコ)

こいつさえ倒せば、チャンピオンになれる。でも、相手は非常に(非情に?)強い。1回ぐらい負けてもなんてことはないのだ。(2回負けたら終わりだけど……)。ガッツで勝負!!

●ゲーム5

いままでは、タイムが20秒を切ると、スライムが出てきて邪魔(じゃま)をしたが、この面はもっとひどい。な・な・な・なんと、しょっぱなからスライムが出てくる。

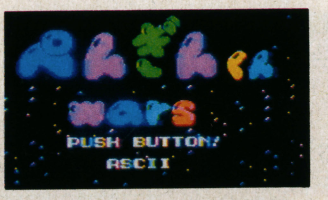
でも、スライムに当てると、1000点のボーナスが待っているゾ。お楽しみはそれだけじゃない。形や色なんかも変わるから、おもしろいぜ。

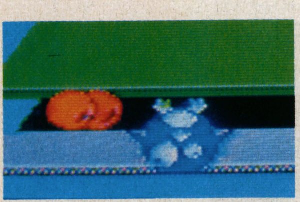
●パーティーゲーム

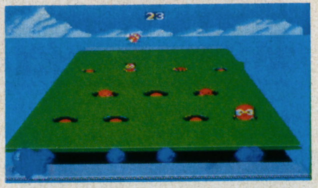
2人〜8人用では、全員がぺんぎんくんになってプレイする。もちろん、ぺんぎんくん対ぺんぎんくんの対決もあるわけだけど……。ぺんぎんくん同士の対決では、1セット終わるごとにコートチェンジがある。それから、2プレイヤー目の人は、"Z・C"でぺんぎんくんを操作し、ボールを投げるときは"SHIFT"キーを押す。

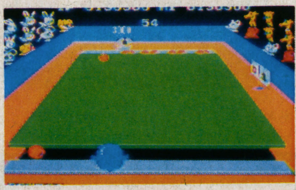
——どうかな? 優勝もそう難しくはないだろ? ぶっ続けで3回目の優勝なんてザラにあるんだから。まぁ、3回チャレンジして2回戦までしか行けない、たとえば㊁の某(なにがし)みたいな人は、いつまでも泣いてるんだな。

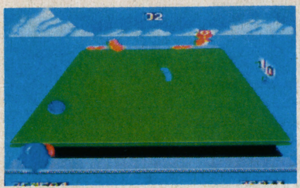
麻衣　というわけで、1人強気になっている解説者に冷たい視線を送りながら、今日のゲームを終わります。

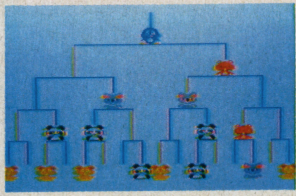












ドルアーガの塔

電波新聞
Ⓒ(株)ナムコ

CRTのギルは変身しなかった

宝物の威力はそのまま、でもあの方法では解けない!?

ストーリー

空の神アヌが天上界に置いたブルークリスタルロッドの輝きは、王国を愛と平和で満たしていた。

しかし、この噂を聞いた帝国が突然王国に攻めこみ、ブルークリスタルロッドに届くような塔を作りはじめると、その輝きから見離された世の中は乱れ、ついには封じこめられていた悪魔ドルアーガが復活してしまった。ドルアーガは魔力で帝国軍の人々をモンスターに変え、ブルークリスタルロッドを盗み出して塔にたてこもった。

王国の王子ギルは、アヌ神に黄金の甲冑を与えられ、ブルークリスタルロッドを天上界にもどさんがため、一人ドルアーガに挑む!

機種 MZ-15

媒体（価格） QD（4800円）

今大人気の1本がMZ-15で初登場!

健 新作ソフトっていうと、PCやX1が先に出るんだけど、これでMZ-15ユーザーもバンザイ!

麻衣 ねえ、ビデオゲームやファミコン版との違いはあるの? たとえば宝の出し方とか……。

キャプテン 迷路のマップがファミコン版と同じで、若干短くなっているね。ギルが最後までそのまというのもあるな。

麻衣 どういうこと?

英之 身につけるブルーアーマーとかジェットブーツなんかの宝物を取ると、ふつうは色や形が変わるんだよ。

麻衣 宝の持ちぐされってわけね。

健 いや、宝の効果はあるんだ。ジェットブーツを取ればちゃんと足が速くなるし、ブルーアーマーを取れば、盾以外で呪文を受けたって平気だぜ。

麻衣 ちょっとさみしいわね。

英之 でも、キャラクターやアイテムのグラフィックはしっかりしてて、いいんじゃない?

健 うーん、色表示が貧弱で……。ほら、メイジとドルイドなんか、ほとんど見分けがつかないけどな。これじゃ、44Fで苦労するぜ。

英之 僕なんか44Fの宝を取るのに、3回もコンティニューしちゃったよ。

麻衣 え!? コンティニュープレイもできるの?

健 しっかりしろよ。ほら、スタート前の画面に"S"でスタート、"C"でコンティニューって書いてあるだろ。気がきいてんだよな。

麻衣 じゃ、遊んだことがある人なら誰でも60Fまで行けるわね。

健 それは甘い! だって、この迷路はビデオゲーム版より短いだろ? 短いってことは……。

麻衣 短いってことは?

英之 つまり、ある場所を通過して宝物を出す面の場合、マップの短い分だけ通過地点がずれる。だから確かここでいいはず……、とやってると、そのうちタイムオーバーで、チュドーン!!

麻衣 ということは、ビデオゲームなんかの必勝法はあてにならないのね。

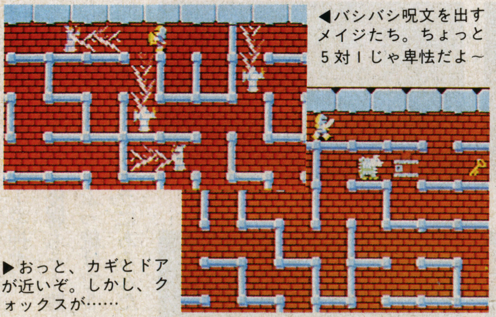
▼これが、タイトル画面。ファミコン版のタイトル画面みたいな感じ

▼1F。三段跳びで迫るグリーンスライムにギル君はたじたじ、かな?

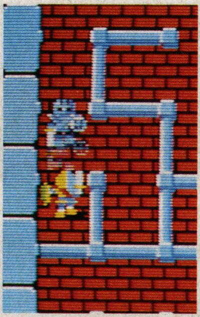
▼今度は放火魔ソーサラー出現。ブラックナイトがうっとうしい

◀バシバシ呪文を出すメイジたち。ちょっと5対1じゃ卑怯だよ〜

▶おっと、カギとドアが近いぞ。しかし、クォックスが……

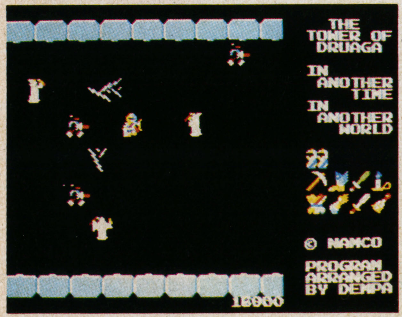


▼ブルーナイトとの対決。こいつは楽勝

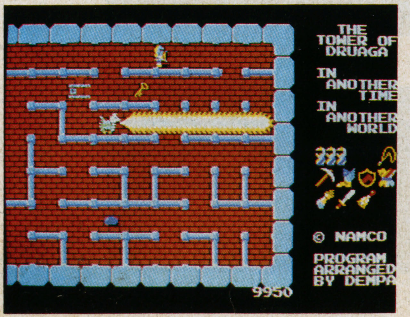


▼お〜っ、出た!! トレジャーボックスだ

▼おや?真っ暗だぞ。どうしたのかな。遊びとはいえ、ちょっと怖い



▼ほら、出た。クォックスの火炎攻撃。ギル君、これはひとたまりもない



▼あれっ?メイジゴーストだね。ゴーストだからってナメたらあかん

ボード版も出て、日本全国にギル続出！

健　BGMのできはなかなかだぜ。ちょっとテンポが遅いのが気になるけど。

キャプテン　MZ-15はPSGを2個使って、6オクターブ6重和音が出せるからね。これもオーディオに接続して、ステレオでサウンドを楽しむこともできるぞ。

まぁ、もっと音のいいFM音源を搭載してる機種もあるけどね。

英之　ところで、ドルアーガの塔は、本当の伝説をもとにして作ったらしいけど……？

キャプテン　そうだよ。古代バビロニアの伝説的ヒーローギルガメッシュの叙事詩をモチーフにしたんだ。でも、ストーリーなんかは、ナムコのオリジナルだよ。まあ、興味のある人は、一度読んでみてもいいね。

麻衣　でも、実際ギルがいたらたいへん！　あんなにたくさん宝物を抱えてたら、戦うたびに1つずつ落としちゃうわよ。

英之　そうだね。しかも、薬の使い方やアイテムの使い方なんか、どうしてわかったんだろうね。天秤なんか出てきて、何だこりゃ？ってことはなかったのかな。

健　それに何種類もの薬漬け！

キャプテン　薬漬けか、確かにそうだな。

だけど、宝の使い方やアイテムの使い方を、最初から知ってたわけじゃないだろうね。何度も試行錯誤を繰り返したと思うよ。

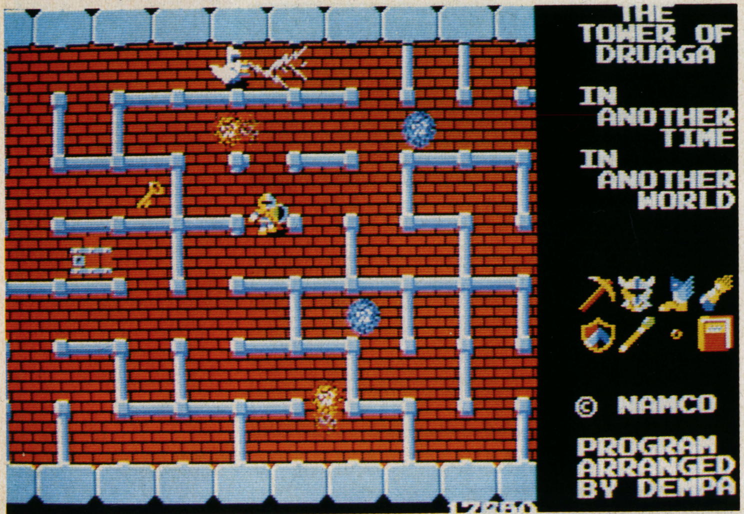
健　そうか！　ビデオゲーム版で1人のプレイヤーが、何回も何回もお金と時間を費して苦労して見つけたのと同じことなんだ。きっと何百何千人ものギルが、とちゅうで息絶えながらも、カイとブルークリスタルロッドを救うために知識を積み重ねて、賢く、強くなっていったんだぜ。

英之　うん、RPGの醍醐味って、そこだものね。

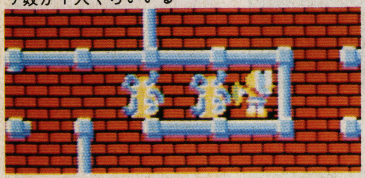
麻衣　今度はボード版のおもしろいゲームをやってみようか？

キャプテン　あれ？　麻衣ちゃんはドルアーガの塔がボードゲームで発売されたのを知らなかったのかい？　もう、BEEP㊓では夜も10時を過ぎると、みんなでプレイしてるぞ。

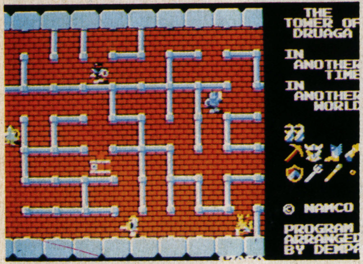
健　そうそう、この前は(芋)の1人勝ちだったぜ。



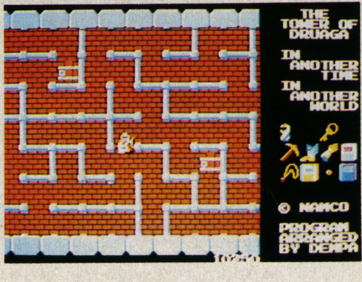
▲問題です。この面の宝はどうやったら出るのでしょうか？


▼気持ち悪いローパー。どこの学校にもこういう奴が1人くらいいる

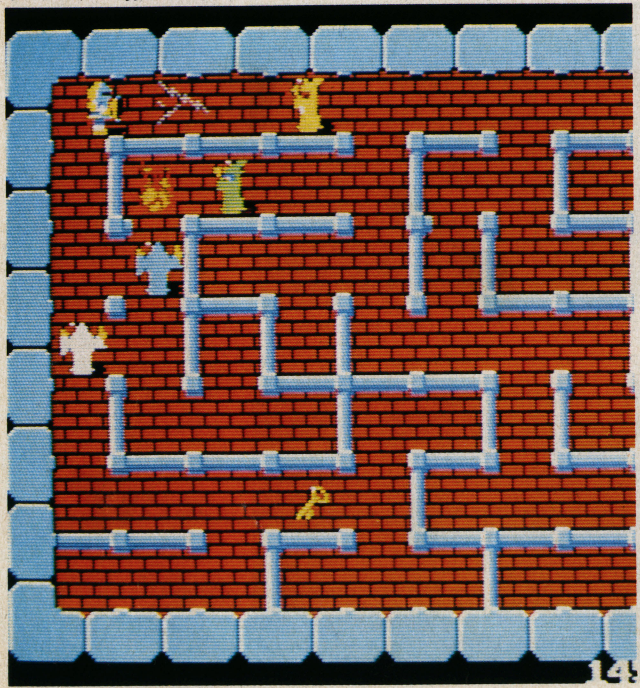
▼やっと出られたって感じ。ファイアーエレメントがきれいに見える



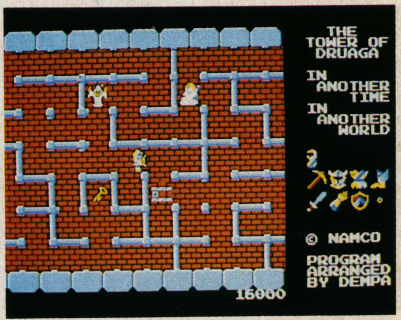
▼カラフルなナイトたち。殺す順番を間違えても、やけになるなよ



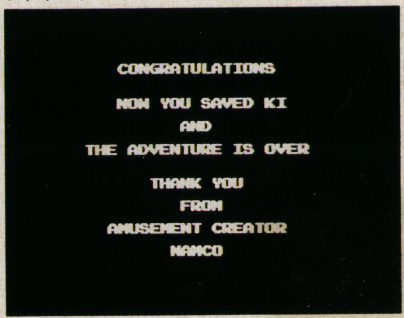
▼なんだかよくわかんないけど、2つのドアの前でポーズ！


▼マジシャンの勢ぞろい。メイジとドルイドのおかげで2回も継続した

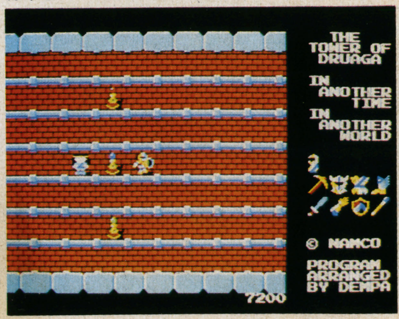
▼ついに出た‼邪悪の化身ドルアーガだ。ギルはドルアーガを倒せるか



▼みんな知ってる？この面の曲はサキュバスプリンセスというんだよ



▼おめでとう。だが、これで終わったと思うなよ。アナザーが……



▼これで世界が救われた（らしい）。カイといっしょにHAPPY END

らぷてっく Laptick

デービーソフト

新たな敵には1度死ぬ覚悟で

かわいくておかしいキャラクターの魅力が光ってる!

マニアが好みそうな難度と画面数

麻衣　私このゲームもう27面までいったのよ、すごいでしょう。

健　へえ、俺はまだ14面だぜ。MELEON（メレオン）の舌がうまくかわせないんだよなあ。

キャプテン　なんだ、2人ともまだそんなところか。それじゃまだまだこのゲームの実体にふれていないわけだ。

麻衣　えっ、キャプテン、それどういうこと?

キャプテン　君たち、これがどこから出ているか知ってるかい?

麻衣　ええ、デービーソフトでしょ。

健　へえ、知らなかった。フラッピーといっしょのところか。

麻衣　あっ、わかった! キャプテンが言おうとしていること。つまり、フラッピーとこのラプテックには、ゲームとして何か共通性があるというわけね。

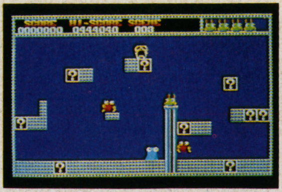
キャプテン　まあ、そんなにすごいことじゃないんだけど……。フラッピーは新作が出るたびに、難度がだんだんエスカレートしていっただろう? 難しいと言うよりマニアックと言ったほうがいいかな。最初のフラッピーを解けない人が、キングフラッピーをやっても解けないのがあたりまえ。同じようにこのゲームも、面が進むにつれてだんだんマニアックになってくるんだよ、ほんとうに。

健　ところで、キャプテンは何面まで解けたんですか?

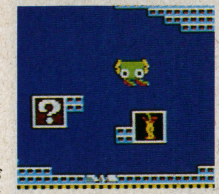
キャプテン　55面までだけど、この面がなかなか解けなくてね。

麻衣　さすがキャプテンね。

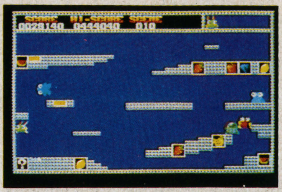
▲MEGALAにぶっとばされたぴっきぃ君。おーほしさーまーきーらきらー



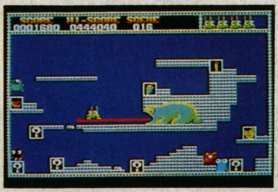
▲隠れボックスを一番最初に開けるために、まずリフトに乗る3面。



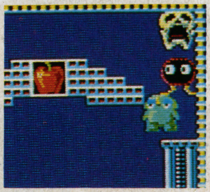
▲フローターに吹ーかれーてクールクル。



▲着地するとこの面はクリアの図。

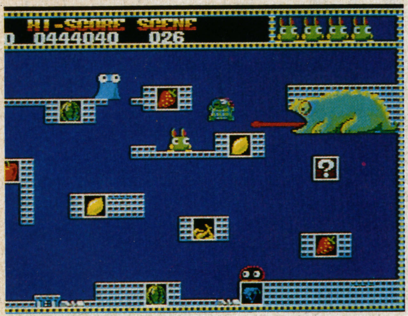


▲MELEONの舌を利用して高い所へ、ジャ〜ンプ。

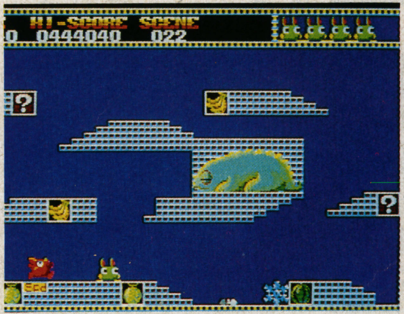


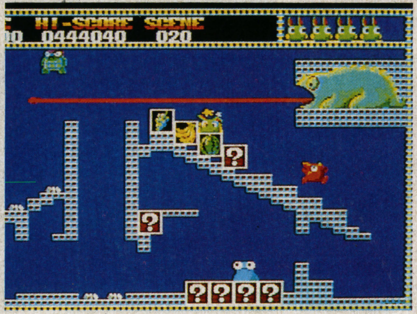
▲STATUEも誘導しだいでは、敵をやっつける道具に。

▼MELEONの舌も使いよう。この後、MEGALAは食べられました。



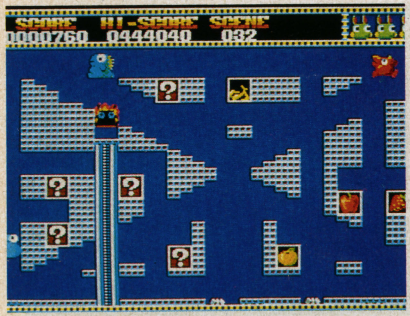
▼迫るMOGOLA、待ちうけるSNOW。上にはMELEON。もう逃げられない、ぴっきぃ君。



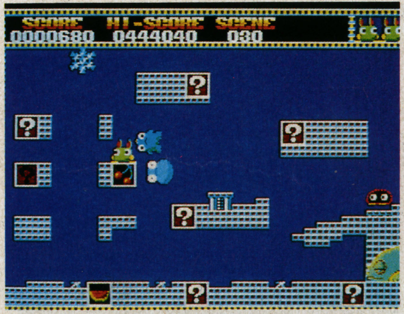


▲MOGOLAなんか嫌いだぁ。ぴっきぃ君は青い空に向かって叫ぶのでした。

▼ZIGOLAの火炎にやられて燃え上がるぴっきぃ君。

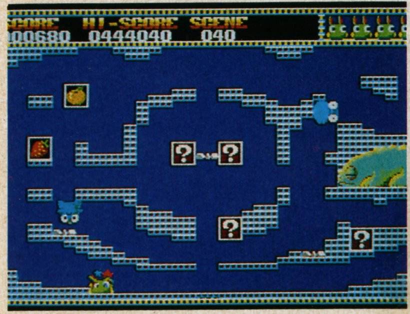


▼失敗して、面をクリアできなくなった状態。こうなったら潔く自滅しましょう。

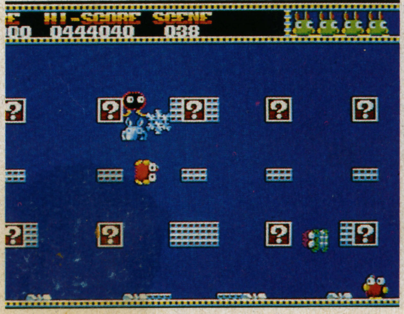


▲このへんからだんだん難しくなる。根気が必要です。

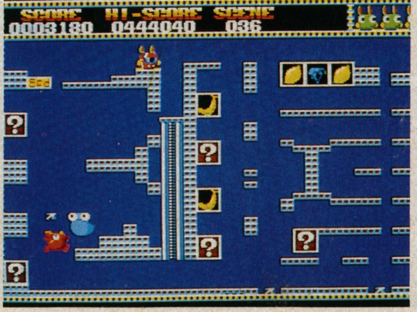
▼MOGOLAの動きと、変身するタイミングをよくつかんでいないと、すぐにこうなる。



▼この面、隠れボックスは真ん中にあるんだけど、これは失敗して、SNOWにやられたところ。



▼スーパーぴっきぃに変身すればもう怖いものなしさ。



敵を上手に利用して楽をするのも手だ

英之　ルールは単純、主人公のびっきぃを動かして、すべてのボックスをあければいいんだから。でも、敵の種類によって攻撃方法が異なるから、そのへんをよく覚えておかないと……。こちらから当たっても大丈夫なのもあるぞ。

キャプテン　そうだね。新しい敵が出てきたら、1回はその面を捨てる気で、敵の動きと攻撃方法をチェックしたほうがいいだろう。

健　敵キャラっていえば、どこからパクってきたのか、すぐわかっちゃうようなのもあるんだぜ。

麻衣　でも、かなりかわいらしくて私は大好きよ。とくにジゴラなんかは。

英之　新しいテクニックも面が進むごとに必要になるんだ。

キャプテン　そうだね。じつはマニアックと言ったのも、そこのところなんだ。

健　キャプテンは、かなりラプテックが気に入ってるみたい。

キャプテン　まあね。敵キャラの性格づけがしっかりしているし、パズル性のなかにリアルタイムゲームのエッセンスが溶けこんでいるからね。

麻衣　じつは私もマニアになっちゃいそうなくらい、このゲームがお気に入りなの。今までプレイした面のうち、好きなとこから始められる継続プレイなんて機能もうれしいな。

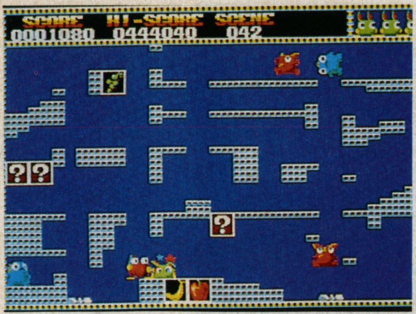
英之　びっきぃが全滅したらまた1面からなんてのは、いやになるものね。

健　俺は88mkIISRでプレイしたんだけど、FM音源を使ったBGMもよくできてるぜ。スーパーびっきぃになってるときのなんか最高。

キャプテン　初歩的なテクニックは、ジャンプとリフトとフローターを使うってことなんだけど、ちゃんと着地点を考えないとだめだね。それに敵キャラも利用しだいでは役に立つんだよ。

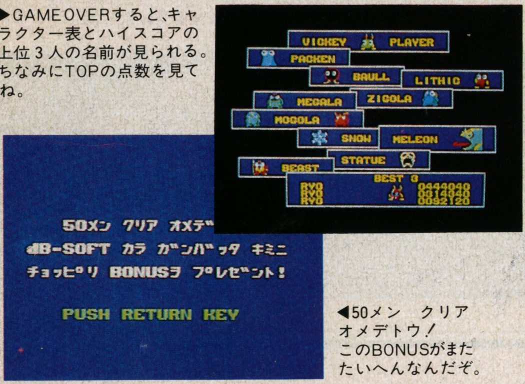
機種　PC-88（mkII／SR）、X1（tu）

媒体（価格）　5D（6800円）



▲ワンキャラクター分のスペースをジャンプできないと、クリアするのは難しいよ。

▲ついに50面に到着。敵の動きを知ってれば、クリアできるよ。



▶GAMEOVERすると,キャラクター表とハイスコアの上位3人の名前が見られる。ちなみにTOPの点数を見てね。

◀50メン　クリア　オメデトウ！　このBONUSがまたたいへんなんだぞ。

▼辛抱に辛抱をかさねなくては、このへんになるとクリアできなくなる。55面。

▼せっかくボーナスプレートを出したのに、MOGOLAにやられちゃった。

表1 びっきぃ全景

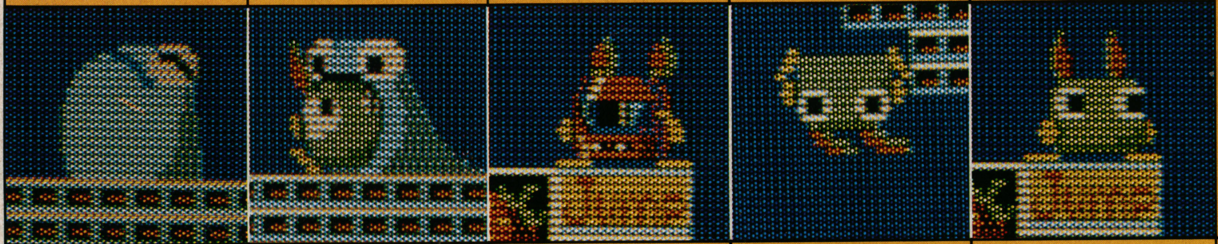
びっきぃ君を食べてお腹いっぱい！この太っ腹は、まるで㊢の某氏のようだな。

PACKENに食べられているシーン。残酷さをまるで感じないのはPACKENのカワイさゆえかな。

〈スーパー〉　ボーナスボックスを開けてスーパーびっきぃにヘンシ〜ン！

〈逆さ〉　フローターに吹き上げられて、く〜るくる

〈正面〉　このゲームのヒーロー、びっきぃ君でぇす



びっきぃ君は、よ〜く燃えます。これはZIGOLAの火炎でまる焼けになったところ。

BEASTの火花にやられると、ビリビリしびれるのだ。

MELEONに食べられちゃう！この舌は敵にも効果絶大なので、ぜひヒ〜イ奴を罠にはめよう。

STATUEの真下に入ることは死を意味するのだ。押しつぶされないように！

いてっ。LITHICにたたかれた!!　この目つきがコワイ。

SNOWに触ると、びっきぃ君の氷像のでき上がり。今にもカチ〜ン、コチ〜ンなんて音がしそう。

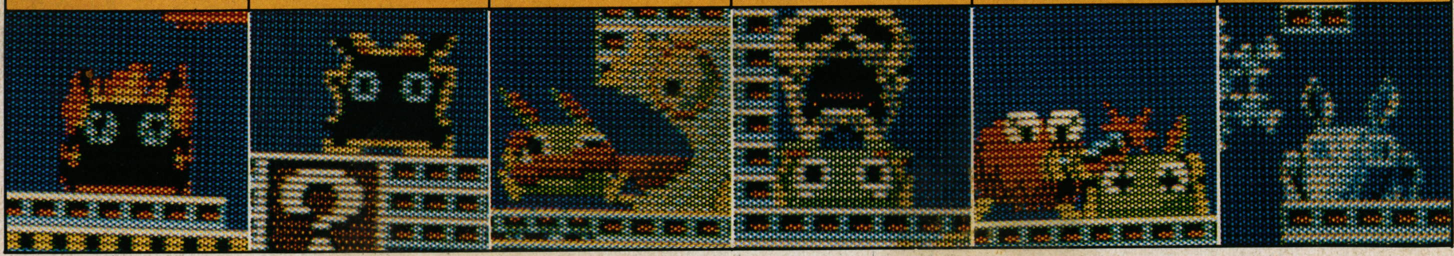


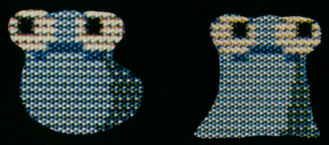
表2 敵キャラクター

LITHIC

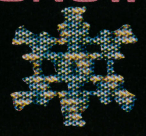
棍棒を持って追いかけてくる原始人。止まっている姿はみのむしか、はたまたふくろうか？

BAULL

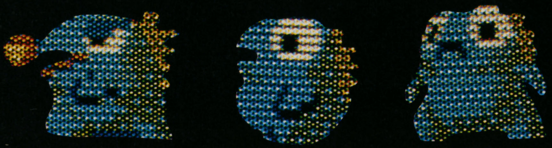
ぴょんぴょん飛びはねて体当たり攻撃してくる。みかけはヒヨワそうなのに……。

PACKEN


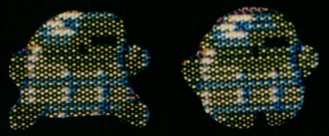
びっきぃを飲み込んじゃう軟体動物。口をあんぐり開けて飲んだあとのヒョーキンなカオッ！

SNOW


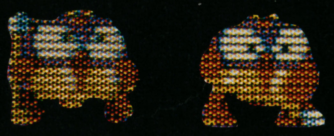
びっきぃがジャンプした着地点に、さっさっさと来て、びっきぃを凍らしちゃう。

ZIGOLA


火を吹く怪獣ジゴラ。最近映画になった〝アレ〟ではありません、あしからず。表情がよくできてる！

MEGALA


メガラ〜、メガラ〜、強いぞメガラ、強いぞメガラ、強いぞメーガーラ〜。という古い歌がある。

BEAST


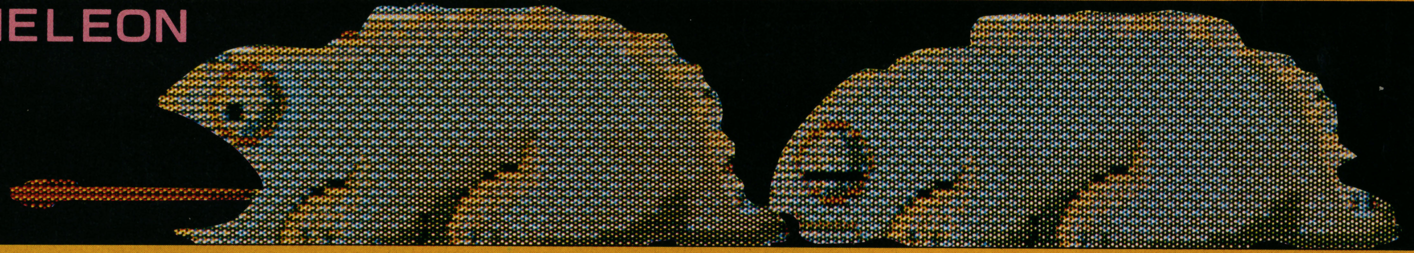
魔界獣だそうです。こいつのやりにさされる心配はないんだけど……。

STATUE

敵、味方みさかいなく押しつぶしちゃうので、敵をうまく誘導してやっつけることもできる。

MOGOLA

日頃はかわいいやつなのに、変身すると動きが速くなるやぁなやつ。

MELEON


寝てるときはかわいいんだけどね。このピロロ〜ンの舌に巻きつかれたら、もうオシマイ。

Siva22制作快調！

コスモス・コンピューター

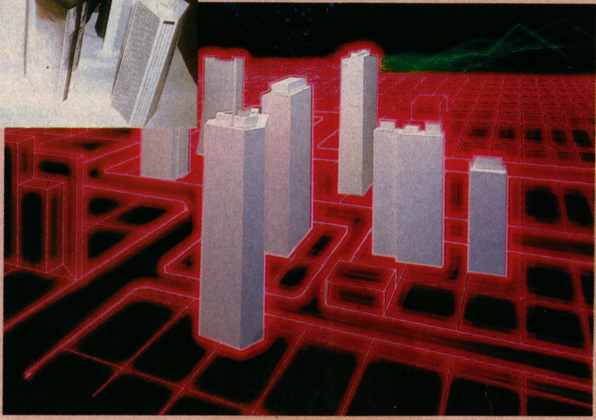
息をのむビルの谷間と敵機出現のスリル

左の写真の模型、どっかで見たな、と思うでしょ。じつはこれ、新宿副都心に林立するビルなんです。12月末発売予定の『Siva22』には、こんなビルの谷間や山、絶壁などのシーンがいっぱい。そこを縫うようにすり抜けるスリルと迫力をリアルに表現するには、自分の目で確かめるのが一番！と、このミニチュア作りが始まったのです。

さて、『Siva22』がどんなゲームか、もう察しがついたでしょ。そう、ビデオゲームもまっ青の3次元空間を舞台に、突如現れる敵機と撃ち合うという、コントロールとタイミングが身上のシューティングゲームなんです。背景シーンは、(1)海・島・遺跡(前後編)、(2)田舎・城・山脈・田園(前後編)、(3)グランドキャニオン、(4)駅構内・都市ビル群(前後編)の合計7つ。迫り来る画面に、キーをたたく指にも思わず力が入るはず。体中でゲームしたい1本に、みんな注目！

機種 PC-88(mkII/SR)
媒体(価格) 5D(6800円)

模型を前にスタッフ登場



画面は多分こんな感じになるだろう……。

F-15 ストライクイーグル Strike Eagle

マイクロプロス

史実に基づいたリアルさが迫力！

戦闘機を操縦して敵を奇襲するというアクションゲームだと思ったら大間違い〃　超本格的シミュレーションゲームなのだ。

'81年8月に実際に起こったシドラ湾交戦事件などの7ステージが用意され、実戦さながらのドッグファイトや敵司令部の爆撃を史実の主人公として体験できる。もちろん、F-15のシミュレートも完璧といえるほどで、エースパイロットになった気分も味わえるというすごいソフトなのだ。

機種　Apple

媒体(価格)　5D（1万1500円）

ゲームのむこうに現在社会が見える!?

英之　このF-15を遊びこんだ人ならわかるだろうけど、フライトシミュレートがすごいんだ！

キャプテン　さすが！　と思わせるハイレベルなシミュレートだね。日本でも、最近は評価できるものがかなり増えたけど、ゲームに目の肥えているアメリカ人を相手に商売しているな、という感じだね。

麻衣　そうかしら？　私にはそんなにおもしろそうなゲームには見えないんだけど……。

健　ワイヤーフレーム（線画）でできているから、敵戦闘機が三角形に見えたりしてイマイチ派手さに欠けるんだよネ。でも、F-15の操縦法と遊び方を知れば、おもしろさがわかるはずだョ。

麻衣　でも、マニュアルは英語で書かれているんでしょ？　教科書以外の英語はあまり見たくないんだけどな〜。

キャプテン　その点は大丈夫。私が翻訳した……んじゃないが、日本語マニュアルがちゃんとついているものもあるからネ。なくても、中学生くらいの英語力があれば十分読めるはずだョ。

健　ゲームをすることに英語の成績が上がっていったりして……。

英之　このF-15の特徴は、近年の紛争をもとにしたステージ上で遊べるってこと。とくにすごいって思うのは、HSD（水平状況ディスプレイ）に表示されるマップが実際のハノイとかシリア湾になっていたり、海上にアメリカ海軍の空母ニミッツが停泊してたりで、超本格的なシミュレートになっているんだ。

キャプテン　マニュアルには、7つのステージ（リビア、エジプト、シリア、ハノイなど）についての状況も掲載されているから、歴史の点が悪い人でも当時の状況を理解できるんだナ。

健　ひどいなぁ。キャプテンったら、俺のこと言ってるんだぁーっ。

空中戦のテクニックはぜひ体得しよう

健　俺はアーケード要素にぞっこんなんだ。敵機とのドッグファイトだけでなく、敵の飛行場や司令基地の爆撃なんかもできるぜ。

英之　F-15パイロットの任務は対空警戒網を突破して敵司令基地などの主要目標を重爆して生還することにあるんだョ。空中戦なんかが主目的じゃないところに、このソフトならではのおもしろさがあるんだ。

健　そうだけど、空中戦もずいぶん忠実に再現されているんだぜ。

『スプリットS』『らせん降下』など必修課目いっぱい

敵のミグやSu-22の後ろを取ると『Break』なんかで逃げようとするんだ。

麻衣　エッ、Breakってなに？

健　敵が後方至近距離に近づいたときに使うテクニックのひとつなんだ。自機を最大角度に傾けてターンし、離脱することを言うんだ。そのほかにも、宙返りから垂直降下し、さらに急上昇して敵から離脱する『スプリットS』や『らせん降下』なんてのもある。

逆にBrekを使った敵を追撃するために使う『ハイスピードヨーヨー』が決まったときや、地上の敵司令基地をDive Bombで爆破できたときなんかは気分が……。

麻衣　健って好戦的なのネ。

キャプテン　そんなこと言っちゃ健がかわいそうだ。麻衣ちゃんもやってみれば、きっと健の気持ちがわかるはずだョ。

敵機を視認！　機関砲の射程距離内まで追尾しなければならないぞ

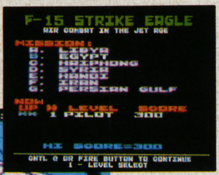
敵機がブレイクでF-15を振りきろうとしている。腕の見せどころ

射程距離内に敵機を捕捉し、狙いを定めて機関砲を浴びせると……

爆発しながら墜落していく敵機。撃墜王になるにはミサイルを駆使しろ

F-15の任務は敵基地を爆破することにある。これを忘れるな

シナリオは全部で7つ！



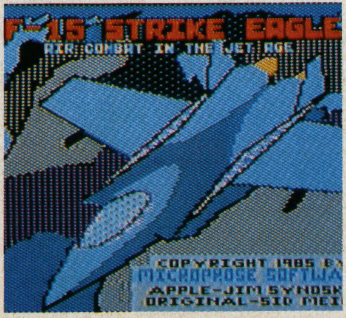
武器のストックにも気を配らなければならないんだ！

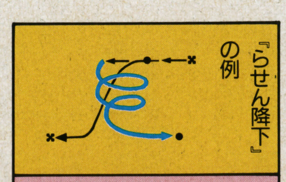
F-15のディスプレイは、パイロットが任務を終えて無事生還できるように設計されているんだ。

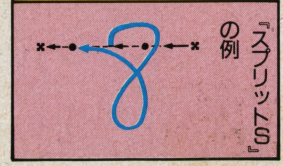
白い三角が攻撃目標の敵基地。素早く爆撃せよ。

左下の水平状況ディスプレイで戦略をたてよう

中間色を用いた美しいタイトル画面







構成／スピカ(大島弘子・堀込佳寿子・光畑由佳)ほか　協力／安田明生・中村龍彦・河津秋敏・SHOTAN＝I・韮塚かつひこ・鎌田良久・武井つかさ

BOX 7

ちょっとお休みしてたと思ったら、もうお正月号。雪国の街では初雪が降ったところもあるのでは？　寒〜い冬の夜は、あったか〜い甘酒でも飲みながらこたつむりになって、キミのマシンにスイッチ・オン！

ご案内(独断と偏見の総合点)

1F　パズルパニック(80点)(システムソフト)
2F　ランボー　地獄のヒーロー／激闘救出作戦(80点)(パック・イン・ビデオ)
3F　ルパン三世　カリオストロの城(65点)(東宝)
4F　コナミのボクシング(78点)(コナミ)
5F　データベースボール(63点)(日本コロムビア)
6F　チャレンジダービー(64点)(ポニカ)
7F　インポッシブル・ミッション(74点)(コンプティーク)

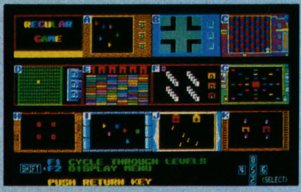
1F　パズルパニック

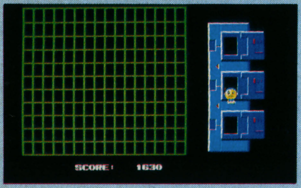
●PC-88(mkII／SR)／98F(VF／VM)
●5D(6800円)

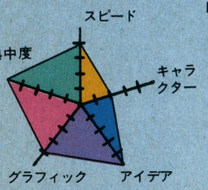
▼思考型アクションゲーム＝これはかなり難しい。『ロードランナー』『MOLE MOLE』などのパズルゲーム大得意の巨匠・鎌田もメゲているほど。じつはこれ、全米カジノで天才ブラックジャッカーといわれたケン＝ユーストンというギャンブラーが作ったもの。――ハァ〜、ギャンブラーはバカじゃなれないんだな。実感。

ゲームの内容は、画面に現れた色・音・形・数字・動きの関連性を見抜くこと。それがわかればかんたん！のはずなんだけど……。練習モードでいろんな種類のパズルがやれるから、まずそこでパズルの解法の法則を見つける訓練をしよう。そんなに難しくないはず。

ところがこれがプレイモードになるとタイヘン。面をクリアすると、ゲートが2〜3つ開くから1つをセレクトする。こいつが曲者で、間違ったのを選ぶと最悪の場合は1面からやり直しなんてこともある。ヤマ勘でなく、いちいち記録していかないと全面クリアは無理かな。飽きずにやれるキミの根気強さに脱帽！







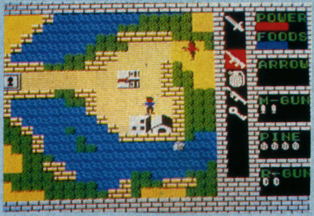
2F　ランボー
地獄のヒーロー！　激闘救出作戦

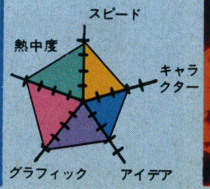
●MSX(16K)
●ROM(5800円)

▼ロールプレイングゲーム＝あのシルベスター＝スタローンの主演映画〝ランボーII〟をゲーム化。イメージはずいぶん違うけど、それなりによくできてるので取りあげてみた。

目的はもちろん、捕虜を助け出すこと。それまでに敵と闘いながら敵の食料庫や武器庫を爆破して自分のものにするわけだ。RPGにはよくあるけど、この1本も1度は必ず失敗しなければ気づかないトラップがあって……、まぁ近道ばかりを考えないことだ。

ひととおりトラップに気づけば、マニアなら30分でできる！(Oh! HITBIT㊎のN氏が自信をもって語ったぞ)ので、難しく考えずにチャレンジしてみようか。武器を持ったランボーや、川の流れなど、細かいところにも目を向けてプレイしてほしいところ。





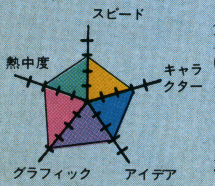
3F　ルパン三世
カリオストロの城

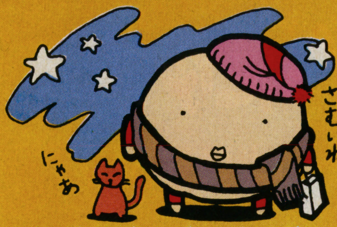
●FM-7(NEW)／77
●3.5／5D(7800円)

▼ロールプレイングゲーム＝まずは上の写真を見てほしい。キレイ！　オープニングでは、こんなサイコーのシーンが何枚も登場、ルパンファンには見逃せない。で、そのオープニングでキミはルパン、五ェ門、銭形警部、次元の4人のキャラのうち1つを選ぶ。そして武器。もうルパンならワルサーP-38……といっちゃうトコなんだけど、そのへんは自分なりに考えてみよう。

そのほか持ち物も買える範囲で選べる。なかには100円ライターなんてのがあって、これはジョークなのかマジなのか……。じつはまだ試してないので、「マジだぜっ！」と思ったキミはやってみてほしい。

そしてやっとゲーム。ホント、ゲームに入るまでがやたら手間どるんだよね。ゲーム中の移動スピードなんかはけっこう速いんだけど。で、お決まりの迷路。状況説明のなかにヒントがチラチラでてくるからムダにしないように！　入力はカンタンだ。

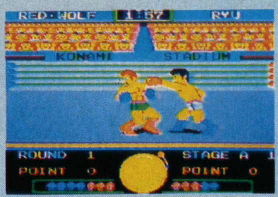


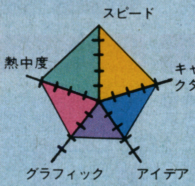


ギョッくんのレビュー

4F コナミのボクシング

●MSX
●ROM（4800円）
▼アクションゲーム＝ボクはもともと格闘技には感動、というよりトキメキに近いものを感じるんだ。そんなボクにうってつけなのがコレ。相手をぶちのめす感動はそのままで、痛くない。痛めつけられるのはキーだけ!? カンフーものに毛がはえた程度（失礼！）と思ってただけに、相手のガードの堅さや攻撃のタイミングのよさに感激！ とベタボメしたいところだけど、4頭身キャラにはリングが狭すぎて前後にしか動けないし、グラフィックもバックがうるさすぎて目が疲れる。BGMの貧弱さは仕方ないけど。で、正直のところボクは負けた。



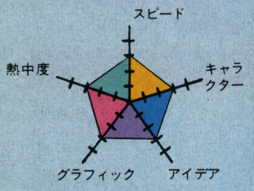


5F データベースボール

●PC-88（mkⅡ／SR）、MSX
●T（3200円）、5D（5800円）
▼アクションゲーム＝セ・リーグ各球団の選手データがそろっているので、パ・ファンには残念ながら……。

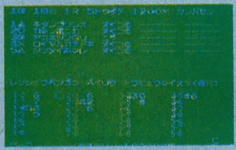
それにしても'85の日本シリーズ、虎キチのフィーバーぶりったらタイヘンだった。関西方面の人たちはデパートの大安売りという恩恵にあずかっただろうけど、ボクはムッ。西武ファンではないにしても、西武デパートの安売りのほうが少しはありがたいってもんだ（本当のファンが聞いたら怒るかな?）。まぁ、'86は巨人がもらいます。ジャイアンツは不滅だ！

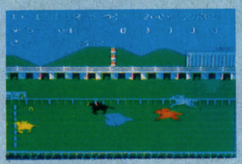
えー、操作性はまぁまぁ。スペースバーを押しながらテンキーを押して、またテンキーで次の項目へ……と、まどろっこしい感じはあるけど慣れてしまえば。画面のほうは、バッテリー間の拡大画面が小さいのと、選手たちが小さくてチラチラするのが難点。動きがいくらリアルでも、この大きさでは生かしきれなくて、もったいない。データの書き換えができないから、ドップリのファンにはもの足りない……かな。

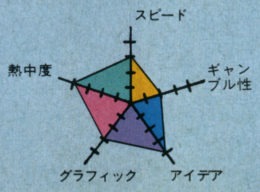


6F チャレンジダービー

●MSX
●ROM（4900円）
▼シミュレーションゲーム＝ボクはギャンブルには嫌悪（けんお）という より、憎悪（ぞうお）に近いものを感じる。なのに競馬だって!? と思ったら、アッという間に数時間。それもそのはず、持ち金がぜんぜん減らないんだ。賭（か）け方はカンタン、強そうなのを3頭選べば（3点買い・これ基本）、まず外（はず）れない。前半は距離がないので先行馬が◯（マル）。サウンドとグラフィックにはがっかり、ファンファーレと写真判定には笑ったけど。ハンパな感じ。

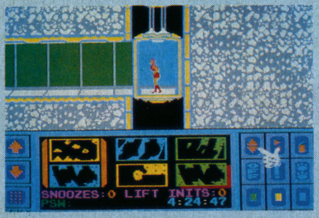


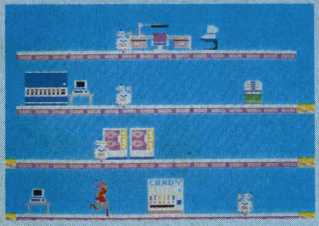


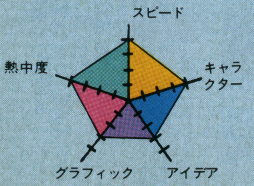


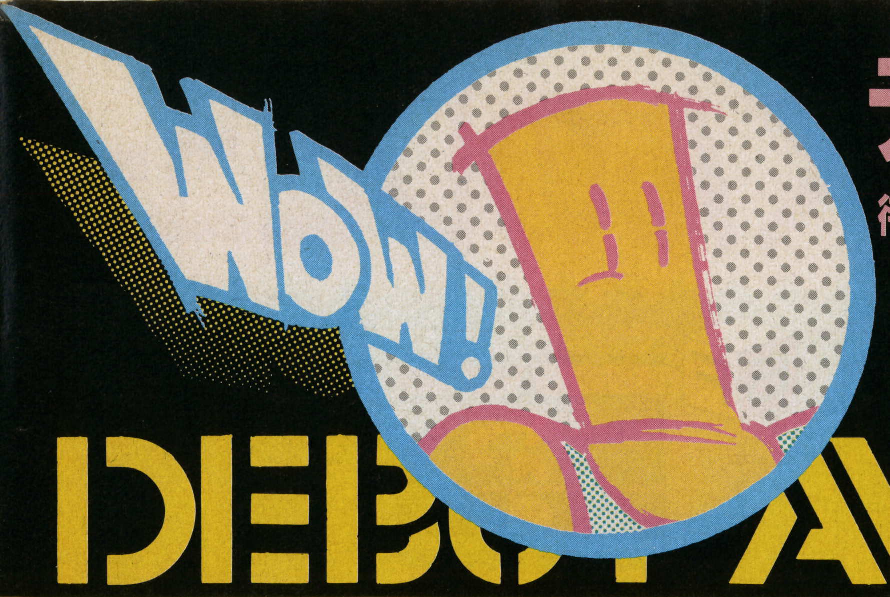
7F インポッシブル・ミッション

●PC-88mkⅡSR、X-1-tu
●5D（6800円）
▼ロールプレイングゲーム＝広告を手にするまではずーっとアクションゲームだと思ってたんだよね。なんたって、ロングへアにミニスカートの美女のあのクルリン！の見事（みごと）さ。パンチラのおまけつき。でもロリコンなんかとは違って健康的！（編注どこが!! 五十歩百歩だよ）と、このゲームの本質はパンチラではない。32の部屋をとにかく全部飛び回って（この表現ピッタリ）パスワードを入手、そしてセキュリティコードを完成させて…。とにかく初めのうちは、「まっ、お上手！ 今度は2回転ひねりね」なんて遊んでればいいけど、どんどんワケがわかんなくなっていくんだ。で、しばらくするとアレッってな具合いになって、やっぱりわからない。ハッハッハッ。どーせボクはまだ終わってませんよ！









デビューあべにゅう

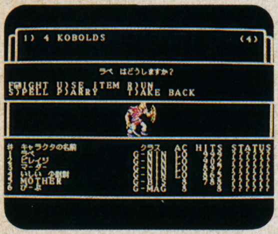
待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい！

今月はなんと76本!! 発売予定のものもいっぱいあるけど、冬休みには間に合いそうだぞ。ショップで問い合わせてみよう！

DEBUT AVENUE

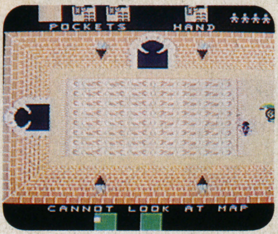
表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T（F・3800円）テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

ウィザードリー



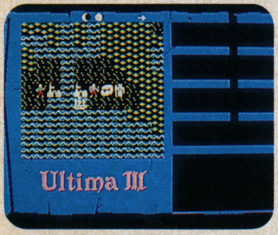
●アスキー
●PC-88（mkII/SR）/98F（M/VF/VM/U）、FM-77、X1（tu）
●3.5/5D（9800円）
▼RP＝魔法と困難に満ちた地下10階にわたる3次元大迷宮を、キミが作ったキャラが冒険する！

アルカザール



●ポニカ
●ROM（4900円）
▼RT＋AD＝いままでに何人もの探険家が「アルカザールの城」の謎を解き明かそうとしては消えていった。はたして、誰が最初にその謎を解くのか!? 王位の部屋を見つけ出せ！

ウルティマIII

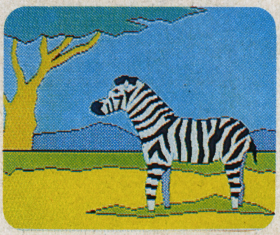


●スタークラフト
●PC-88（mkII/SR）/98F、FM-7
●5D（2枚組1万2800円）
▼RP＝4人のパーティーを編成、ダンジョンを歩き回って物を探そう。ロード・ブリティッシュが集めた勇者は、三たび悪を倒せるか。

アルバトロス

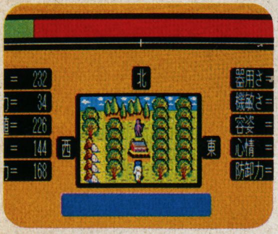
●日本テレネット
●PC-88mkIISR
●5D（3枚組8800円）
▼S＝コースの凸凹まで再現した究極のゴルフ・ゲーム。マルチウインドー画面で、リアルタイムに打球を表示。全54ホールの超ロングコース！

青い宇宙の冒険



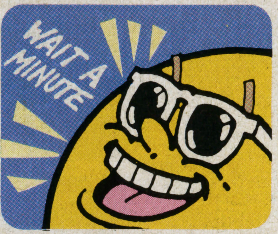
●レーベンプロ
●PC-60mkII
●T（4200円）
▼AD＝（12月中旬予定）小松左京原作の同名小説をヒントにゲーム化。舞台はキミの家からはるか宇宙へ！ キー操作はカンタン。（写真はFM版）

英雄ヤマトタケル



●アスキー
●PC-88（mkII/SR）
●5D（2枚組6800円）
▼RT＋RP＝クリスタルソフトとログインソフトの初のジョイントソフト。日本神話の世界を舞台に英雄と魑魅魍魎（ちみもうりょう）の闘いが始まった！

暗黒の視点

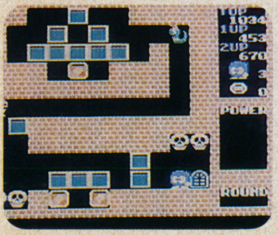


●ハドソンソフト
●PC-88（mkII/SR）/98F（M）、X1（tu/F）
●5D（6800円）
▼AD＝（12月10日予定）テキストアドベンチャー。莫大な遺産を相続するはずの女性が殺害された。密室状態での殺害……。

アーコン

●B・P・S
●PC-88（mkII/SR）
●5D（7800円）
▼思考型AC＝（12月下旬予定）チェスを応用したアクションゲーム。敵・味方の駒が同じマス目に入ると、闘技場が現れてアクションゲームの始まり！

エッガーランドミステリー

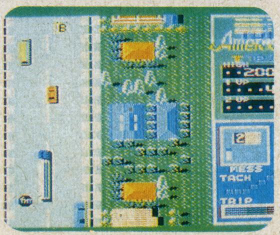


●ハル研究所
●MSX（16K）
●ROM（5600円）
▼思考型AC＝メインステージ100、ボーナスステージ20、スペシャルステージ5の計125面にコンストラクションつきという、驚異の一本。

イーガー皇帝の逆襲

●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝イー・アル・カンフーのバージョン2。イーガー皇帝と名のるチャーハン一族の生き残りの武官と下僕たち7人を相手に、李英は闘う！

アメリカン・トラック

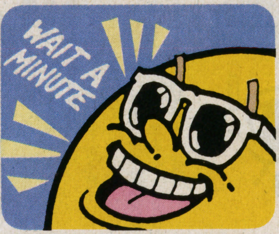


●日本テレネット
●MSX、PC-98（E/F）、X1（F/tu）
●ROM（6800円）
5D（6800円）
▼AC＝妨害する車をはじき飛ばし、道路封鎖を突破する。1車線から4車線へ激しく変化する道路。

コナミのサッカー

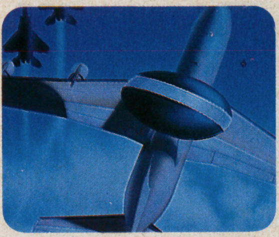
●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝（12月中旬予定）試合時間、難度レベル、チーム名、ユニフォームを選んでキックオフ！　対コンピュータだけでなく2人プレイもOK。

ぎゅわんぶらあ自己中心派



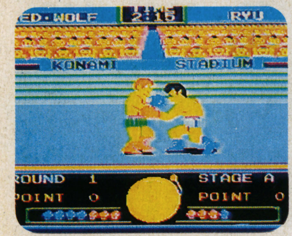
●ゲームアーツ
●PC-88（mkII／SR）、X1（tu）
●5D（6800円）
▼N＝雑誌・ヤングマガジンでおなじみの片山まさゆきのマンガをそのままゲームに！　限りなく個性的な癖のあるおもしろ麻雀。

AWACS（エーワックス）



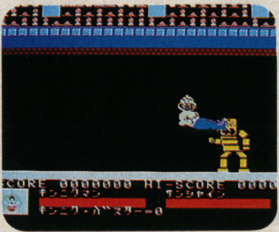
●レーベンプロ
●PC-88（mkII／SR）／98F（M／VF／VM）、FM-7／77AV、X1（tu）※近日発売含む
●3.5／5D（7500円／2DD・2HD8500円）
▼S＝米空軍の最新鋭空中警戒指令機AWACSをリアルに！

コナミのボクシング



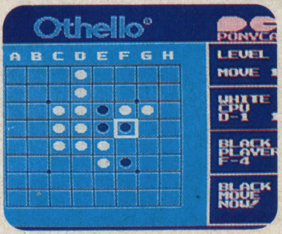
●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝全日本無差別級チャンプのファイティング龍が、世界制覇に挑戦。アッパー、ボディ、ストレート、スウェー、ジャブの4つの攻撃で、6人の強敵に勝て！

キン肉マン



●バンダイ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝キン肉マンが闘うのは、サンシャインマン、アシュラマン、バッファローマンの3強。それぞれの得意技、必殺技がさくれつ！キン肉マンは勝てるか!?

オセロ

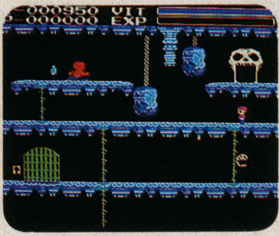


●ポニカ　©1983ツクダオリジナル
●MSX
●ROM（4900円）
▼N＝パソコン史上最強のオセロ登場。レベルは1～8まで、でも1でも勝つのは大変。ヒント機能、待った機能、再生機能もある。人対人でもOK！

ゴルゴ13　狼の巣

●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼AD＝（1月5日予定）ゴルゴ13の任務は、第4帝国ネオナチスの総統を殺し、その本部"狼の巣"から脱出すること。しかし、総統が誰なのかは誰も知らない。

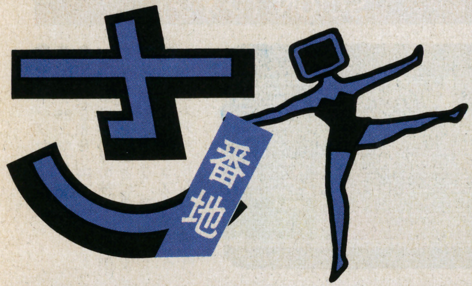
グーニーズ



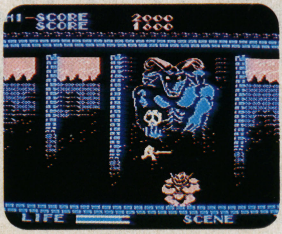
●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼RT＋AD＝（1月中旬予定）洞窟の中に捕らえられている7人の子供を救出して、宝物までいただき！　でもトリックがいっぱいだ。

OPERATION・V

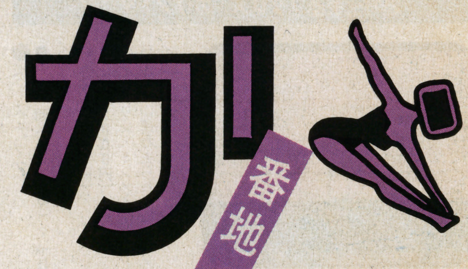
●クロスメディアソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼S＝AD28××年。地球では傭兵（ようへい）軍とシュトラール軍が紛争を続けていた。傭兵軍側の中隊指揮官となって、作戦オペレーションVを成功させよう！



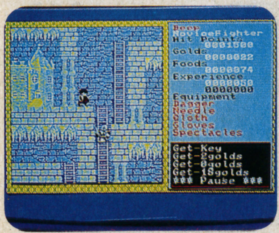
クルセーダー



●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼RT＋RP＝最愛のお姫さまが魔王デッド・ロックにさらわれた。1人の十字軍の騎士が遠路、彼女を助けに向かう。敵キャラ14、獲得するアイテムは12。

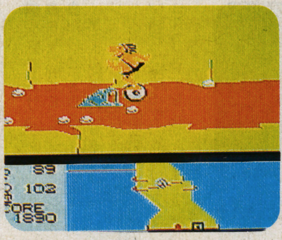


XANADU（ザナドゥ）



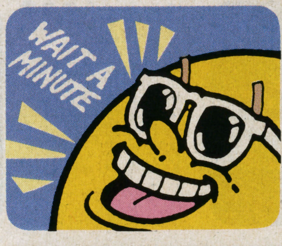
●日本ファルコム
●PC-88（mkII／SR）
●5D（7800円）
▼RT＋RP＝モンスターは100種族にもおよび、それぞれ208種のパラメーターデータを持つ。最後にドラゴンを倒すためには、キミ自身が成長すること。

グロッグス・リベンジ



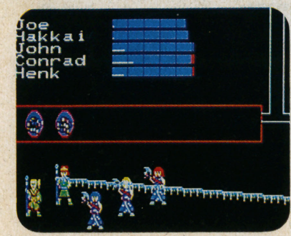
●コンプティーク
●MSX
●ROM（4900円）
▼AC＝グロッグの追跡をふりきりながら、貝を集めて逃げまくる痛快ドタバタ逃亡アクション。一輪車に乗って、落とし穴や石コロ、ミドリ虫のジャマをクリア！

CARMINE（カーマイン）



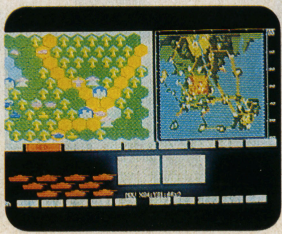
●マイクロキャビン
●PC-98E（F／M）
●5D（2枚組7800円）
▼RT＋AD＝（12月末予定）実戦さながらの戦闘シミュレーションも楽しめるSFアドベンチャー。大小合わせて158枚のカラースキャングラフィック。

ザ・ファイヤークリスタル



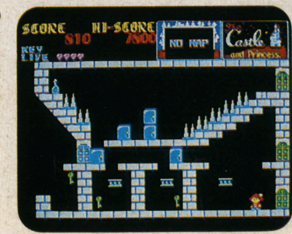
●B・P・S
●FM-7／77、X1
●T（Xのみ4800円）3.5／5D（7800円）
▼RT＋RP＝テンプルの地下迷宮は複雑で、邪悪な魔法使いや強力な魔力を持った戦士と出会うこともあるだろう。

現代大戦略



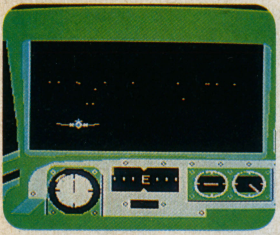
●システムソフト
●PC-98（F／M／U）
●3.5／5／8D（7800円）
▼S＝今までと比較にならないコンピュータの強さ、640×400ドットモードを使用した美しいグラフィックス！　4人までの複数プレイもOK。

キャッスル　エクセレント



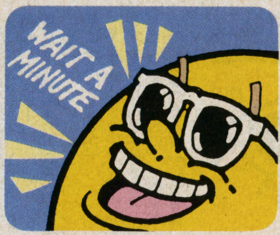
●アスキー
●PC-88（mkII／SR）、FM-7／77、X1（C／tu）
●T（4800円）3.5／5D（6800円）
▼RT＋RP＝迷路が立体的につながって、前作と同じ100画面とは思えない難しさ！

ダムバスター



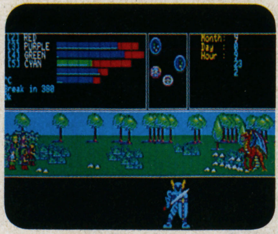
●コンプティーク
●MSX
●ROM（4900円）
▼S＝4発の重爆撃機を巧みに操縦して、敵地のダムを破壊せよ。これは「飛行→迎撃→爆撃」と3倍楽しめるシミュレーション＆スーパーアクション。

SILPHEED（シルフィード）



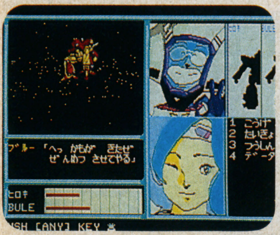
●ゲームアーツ
●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼AC＝（12月中～下旬発売）パーツを組み合わせてパワーアップした戦闘機で、敵機や巨大戦艦を破壊して母船に帰還せよ！ 3Dによるカラー画面処理に注目。

ザ・ムーンストーン



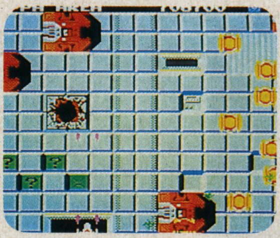
●B・P・S
●PC-88（mkII）
●5D（7800円）
▼RT＋RP＝（12月中旬予定）ブラック・オニキスPart3のアウトドア編。パーティーがマップ上をリアルタイムで動き回る。グラフィックが一段とあざやかに！

地球戦士ライーザ



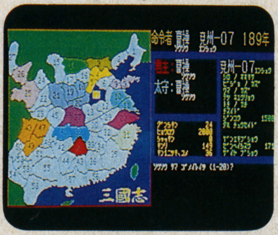
●エニックス
●FM-7／77
●T（2本組4800円）
3.5D（6400円）
▼RT＋RP＝AD2306年。外宇宙から現れたナゾの要塞〝ガルム〟の侵略によって、地球は壊滅的危機に陥っていた。

スターフォース



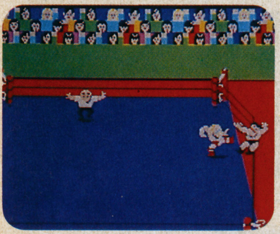
●ハドソンソフト
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝ファミコンで大人気の一本が、美しいグラフィックでMSXに登場。地上・空中に次々と現れる敵を撃って、どんどん新しいシーンに突っ込め！

三国志



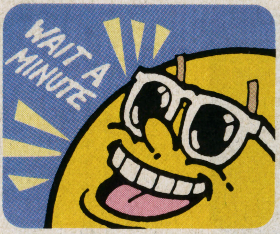
●光栄
●PC-88（mkII／SR）
●5D（2枚組1万4800円）
▼S＝（12月10日予定）「きのうの敵は今日の友」とは、誰の言葉だったのか？ 曹操が、孫権が、劉備が、覇を競い合う。中国戦国期の人材を登用してゲーム化！

チャンピオン・プロレス・スペシャル



©セガ
●マイクロネット
●PC-80mkII（SR）／88（mkII／SR）、FM-7、X1（F／tu）、MZ-25
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝青いマットのジャングルに～!! 場外乱闘に興奮。

聖拳アチョー

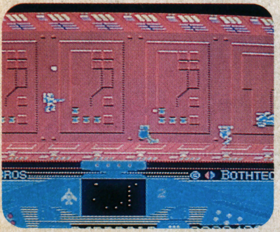


●アスキー
●MSX
●ROM（5800円）
▼AC＝（12月中旬予定）〝アチョー〟でお察しのとおり、カンフーもの（予定が遅れていて、ゲームの内容もまだはっきりしていません、あしからず）。

ジェネシス

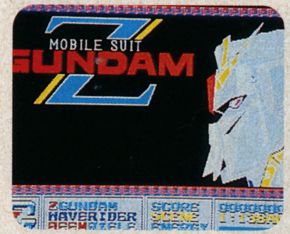
●スクウェア
●PC-98（E／F／M／U）
●5D（5800円）
▼RT＋RP＝荒れはてた土地にわずかに生き残った人々が生活していた。そこは核戦争後の文明が衰退した世界である。新世紀SFロールプレイング。

超時空要塞マクロス　カウントダウン



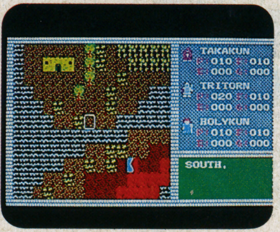
●ボーステック
●PC-88（mkII／SR）／mkIISR、MSX（16K）
●5D（6200円）
ROM（5800円）
▼AC＝リン・ミンメイがゼントラーディに連れ去られた。ミンメイ救出のため、一条輝は出発！

Z（ゼータ）ガンダム



●バンダイ
●PC-88（mkII／SR）、FM-7、X1（C／D／tu／F）
●T（4800円）
5D（P・6800円）
▼AC＝（12月10日予定）敵の軍事基地に侵入し、炉心を破壊して宇宙空間へ脱出せよ。

SCION（シオン）

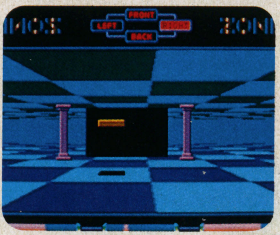


●ザインソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼RT＋RP＝邪悪の神ベーダを倒すため、国王のもとに勇者が集まった。マルチキャラ、マルチパーティーで美しいマップを歩き回ろう。モンスター、アイテムも豊富。

デゼニワールド

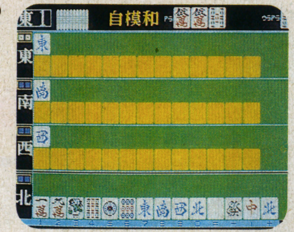
●ハドソンソフト
●PC-88（mkII／SR）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AD＝（12月中旬予定）名古屋デゼニワールド建設にまつわるコンピュータパニック。デゼニマンはピンチを切り抜けられるか!?

ZONE



●システムサコム
●PC-98（E／F／M／U）
●3.5／5／8D（7800円）
▼S＝完璧に計算され、シミュレートされた3次元の物体が、パースペクティブな空間を自在に飛び回る。毎秒15枚の描画がまるでCGのビデオを見るよう。

始皇帝

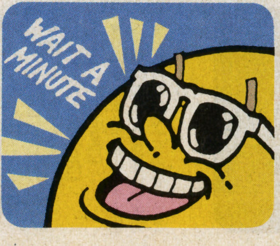


●デービーソフト
●PC-88（mkII／SR）
●T（4500円）
5D（6800円）
▼N＝絢爛（けんらん）優雅。世界中でもっとも高尚で、もっとも洗練された室内ゲーム、麻雀。最強のソフトを目指した一本！

道化師殺人事件

●シンキングラビット
●PC-88（mkII／SR）
●5D（2枚組7800円）
▼AD＝（12月初旬予定）古くからの港町ブライトンで、巡業中のサーカス一座に事件が起こった。ピエロの死体がシャワーワゴンで発見された。

Siva－22



●コスモス・コンピューター
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼AC＝（1月上旬発売）新映像ワイヤービジュアル（フルカラー）による3D映像。ビルの谷間を、グランドキャニオンの崖を、敵を撃ち落としながらつき進め！

パラディン

●ボーステック
●PC-88（mkII／SR）
●5D（4800円）
▼RT＋RP＝画面数は全部で100。敵を倒し、自らの力とマジックパワーを成長させながら〝神〟と名乗る怪物の待つ場所へ急げ！ ユリウス姫を呪いから救おう。

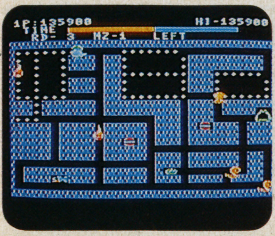
HYDLIDE

●キャリーラボ ©T&Eソフト
●MZ-20／22／25
●T（4800円）
3.5D（6800円）
▼RT＋RP＝ある日、妖精たちの住むフェアリーランドの宮殿から宝石が持ち去られ、王国は退廃した。

トリビアQ

●クロスメディアソフト
●PC-88（mkII／SR）、FM-7／77
●3.5／5D（6800円）
▼クイズ＝ネクラ、ネアカ、ブリッコ、ジュウバコ、オマカセ、シュウトメなど、6つの性格別問題が2000問以上。

PiPi

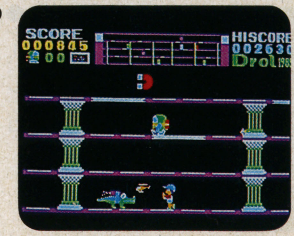


●日本デクスタ
●MSX（16K）
●ROM（4800円）
▼AC＝牢から脱出して、迷路のなかの牢をすべて壊してしまおう。ハンバーガーや柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュなどを取れば5秒間パワーアップ。

HYDLIDE

●T&Eソフト
●MSX（8K）
●ROM（5800円）
▼RT＋RP＝ゲーム内容はテープ版と同じ。下半身が樹木や海に隠れる高度な重ね合わせ処理。一括ロードアクセスなしで、とちゅうからでもすぐ始められる。

ドロール

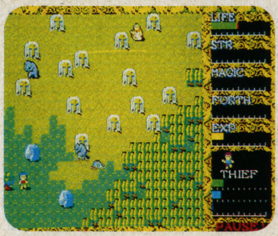


●ソフトプロ
●PC-88（mkII／SR）／98（F／M／VF／VM）
●T（88のみ4800円）
5D（6800円）
▼AC＝友達が妖術使いにさらわれた。キミはコワ〜イ魔窟へ、友人救出に向かった。

ファイナルゾーン

●日本テレネット
●PC-88mkIISR
●5D（2枚組6800円）
▼AC＝〝緊急指令166号――GN-16Bを爆破せよ！〟。キミは特殊行動隊ブラックコブラのボウイ大尉。5人の味方のうち3人とフォーメーションを組んで攻撃。

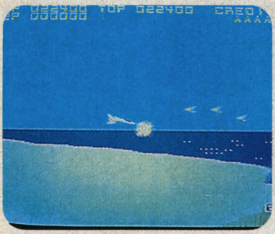
HYDLIDE II



●T&Eソフト
●PC-88（mkII
●5D（6800円）
▼RT＋RP＝（12月12日予定）大魔王バラリスが倒れたあとのフェアリーランドに、新たな〝邪悪の意識〟が覚醒した。モンスター約30種、マップは前作の約6倍！

な番地

フォーメーションZ

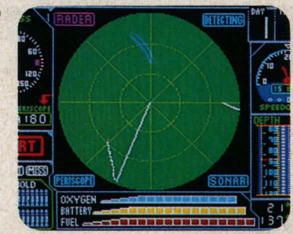


●日本デクスタ
●MSX（16K）、PC-88（mkII／SR）
●ROM（5700円）、T（4500円）、5D（6800円）
▼AC＝（12月中旬予定）変身する多目的戦闘機イクスペルを操って、12種類の敵をやっつけろ！

爆走バギー一発野郎

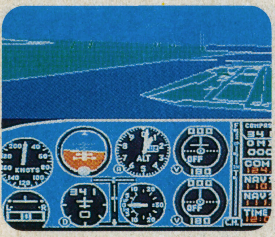
●ボーステック
●X1（tu／F）
●T（4200円）
5D（6200円）
▼AC＝3次元処理を駆使した待望のオフロードレースゲーム。広大な砂漠、草原、アイスバーン地帯などのチェックポイントを回れ。

南海の標的



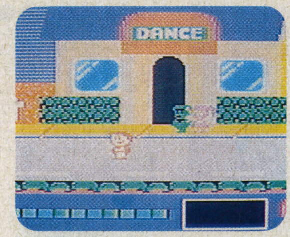
●ベアーズ
●PC-88（mkII／SR）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼S＝敵艦隊を発見し、空母を撃沈せよ！ 本格派リアルタイム海戦シミュレーション。時には逃げることも忘れずに。

フライト シミュレーターII



●サブロジック
●PC-98F（VF／VM）
●5D（1万2000円）
▼S＝（12月上旬予定）フライト・ルートはパイロットの自由。ただし、離陸は東京、ニューヨーク、シカゴ、ロス、シアトルの5地点。画面はさすがPC-98！

バック トゥ ザ フューチャー

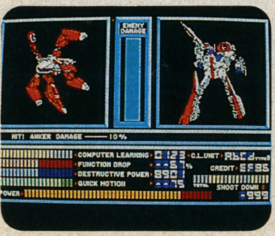


●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼RT＋AD＝（12月21日予定）この街のどこかに、過去の自分のお父さん（ジョージ）とお母さん（ロレイン）がいる。キミはマーティーを操作して2人を探し……。

忍者くん

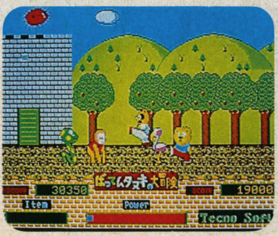
●日本デクスタ
●X1（tu）
●T（4500円）
5D（6800円）
▼AC＝（12月中旬予定）呪われた城を舞台に、さまざまな武器を使う8種類の敵と闘え！ シーン100までいけばキミはスターだ。

ブラスティー



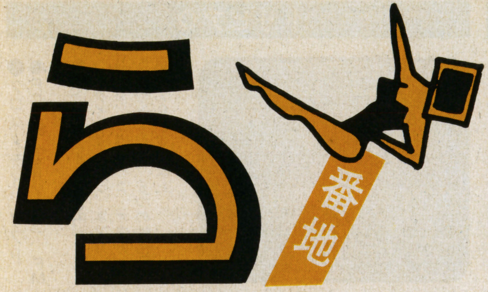
●スクウェア ©日本サンライズ
●PC-88（mkII）／88SR／98F（M／U）、FM-7
●3.5／5D（2枚組7900円）
▼RT＋RP＝反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞オンディーナがある。賞金稼ぎとして生きる大半の男たち……。

ばってんタヌキの大冒険



●テクノソフト
●FM-77
●3.5D（6900円）
▼AC＝あるとき動物の村にオオカミ伯爵がやってきて、動物たちに魔法をかけて残らずオオカミ城に連れていってしまった。そこへ流れ者のタヌキがやってきて……。

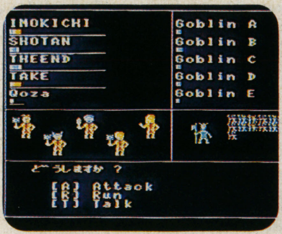
は番地



ホール イン ワン プロフェッショナル

●ハル研究所
●MSX
●ROM（5800円）
▼S＝2コース36ホールすべてが新しい！ オリジナルコースがつくれるコンストラクションつきで、2人プレイもあるぞ。

ブラックオニキス



●アスキー ©B・P・S
●MSX
●ROM（6800円）
▼RT＋RP＝伝説の宝石ブラックオニキスを求め、呪われた街ウツロの地下迷宮への冒険の旅が始まる。次々と襲いかかる怪物たち。地下迷宮の謎を解き明かせ。

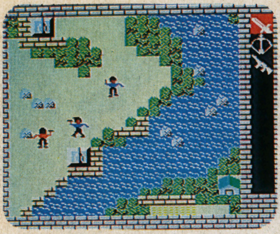
LAST WAR（ラストウォー）

●レーベンプロ
●PC-88（mkII/SR）/98E（F/M/VF/VM）、FM-7/77、X1-tu
●3.5/5D（6500円/2HD、2DD・7500円）
▼RP＝（12月中旬予定）個性的なキャラ、立体マップなど魅力！

ぺんぎんくんWARS

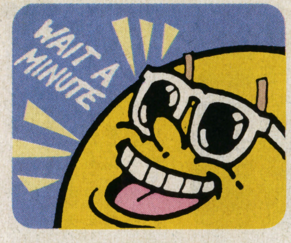
●アスキー
●MSX
●ROM（5800円）
▼AC＝今日は村のボール大会。期待の星・ぺんぎんくんはトーナメント試合に勝ち抜かなければ。相手はネコ、パンダ、コアラ、ビーバーなど。

ランボー 地獄のヒーロー！ 激闘救出作戦



●パック・イン・ビデオ
●MSX（16K）
●ROM（5800円）
▼RT＋RP＝ベトナムの奥深いジャングル。ランボーの使命は、ベトナム戦争末期に捕虜となったアメリカのVIPを救出することだ。映画「ランボーII」をゲームで。

麻雀狂・将棋狂セット

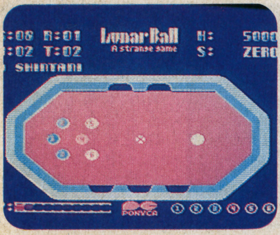


●ビングソフト
●PC-88（mkII/SR）、FM-7、X1（tu）、MSX
●T（5800円）
●3.5/5D（6800円）
▼N＝2つ入ってユーザーおとくっ!!

HOT DOG

●ボーステック
●X1
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝スラローム、モーグル、エアリアル（スケーティング、ジャンプとフォーム）など、スキーゲームを軽快なBGMで。

ルナーボール

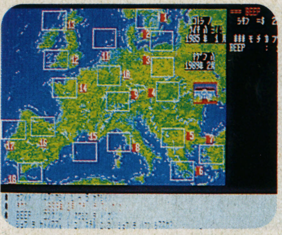


●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼AC＝いろんな形の台がそろって、オールドファンだけでなく、初めての人にも楽しめるビリヤード。次から次へと現れる冗談みたいな台に、本気で熱くなるぞ！

マウスジグソー98

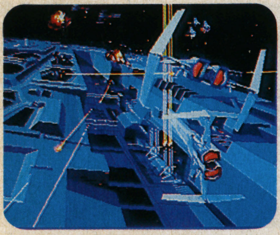
●システムソフト
●PC-98E（F/M/VF/VM）※マウスが必要です
●5D（2枚組）/8D（4800円）
▼パズル＝180個に分解されたピースを、マウスを使ってもちあげる。難解!?

ホテルウォーズ



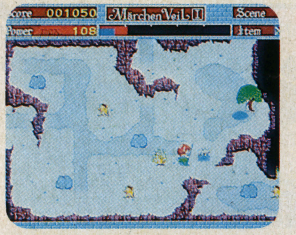
●ボーステック
●FM-7/77
●3.5/5D（未定）
▼RT＋RP＝（1月下旬予定）ビジネスツアーのIIともいえるもの。ホテル設立をマネジメントするシミュレーション。写真はざんていばん。

レイドック



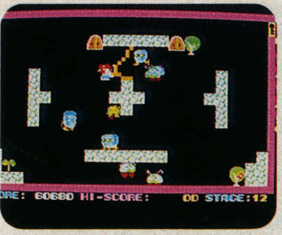
●T&Eソフト
●MSX2
●3.5D（6800円）
▼AC＝緻密（ちみつ）に書きこまれた背景がなめらかにスクロール。機体の変化は最高16パターンというリアルアニメーション。2人で共同出撃もOK！

メルヘン・ヴェール



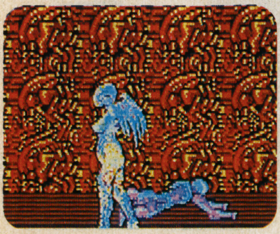
●システムサコム
●PC-88（mkII/SR）、X1（tu/F）
●5D（7900円）
▼RT＋RP＝各ステージの目的を達成し、王子は妖精や魔獣に立ち向かえ！ キャラのカワイさ、グラフィックの美しさは最高！

ぽよ〜んぽよょ〜ん



●キャリーラボ
●PC-88（mkIISR）
●T（3800円）
5D（5800円）
▼AC＝美しく平和な妖精の国エアリアルの王女フェアリーが魔王に連れ去られた。パポリンは木の聖霊テュリンの力を借りて……。

RELICS（レリクス）

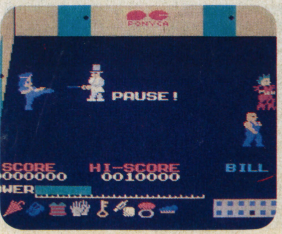


●ボーステック
●PC-88（mkII/SR）/98（E/F/U/M）、X1（tu）MZ-25、MSX（32K）
●T（MSXのみ5800円）、3.5/5D（7200円）
▼RT＋RP＝（12月中旬〜下旬予定）細かい動きに感動！

もーかりまっか？ ぼちぼちでんなっ！

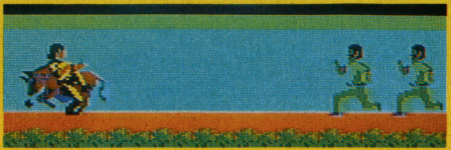
●レーベンプロ
●MSX
●T（4800円）
▼AC＝（12月中旬予定）ピョンピョン頭でドリブル、それシュート。バスケ少年アーネスト君は、今日も大会に出場して賞金を稼ぐ。リズミカルな応援も味方だ。

ポリスストーリー



●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼AC＝（12月21日予定）香港の国際警察特捜隊員であるキミは、麻薬シンジケート〝チャイナ・ルート〟タオ一味のビルにしのびこみ、指輪と麻薬を取り返せ！

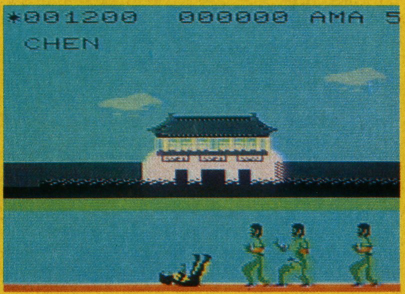
テレホビーレビュー



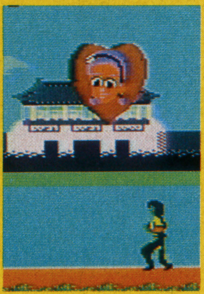
牛にひきまわされるチェン。あはれなるかな……

KUNG-FU ROAD

空を切る音がまたかっこいいヌンチャク



「アーッ!!」とあえなく倒れるチェンであった



待ってろよ、アン

すとーりー

われらが主人公、チェンはカンフーの達人。アンというフィアンセもいたし、とてもとても幸せな生活をおくっていたんだ。

でも、そんなチェンにも心配ごとが1つあった。日ごろ悪さばかりしているキル一族には、ほとほと困っていたんだ。なにかめんどうなことが起きなければいいがと、みんなハラハラしていた。

そんな折りも折り、なんの罪もないアンの父親が殺された!! ついに怒りが爆発したチェンは、アンが止めるのも聞かず、敵の山城へと単身で乗り込んでしまったんだ。でも、敵もあの手この手でチェンを迎え撃とうとする。はたしてチェンは、キルとの一騎打ちに勝てるだろうか!?

敵に背中を見せずに攻めまくれ!

カンフーロード

エポック

機種　スーパーカセットビジョン

価格　4,800円

by　中村　龍彦

タイミングをつかんで敵をたおせ!!

まずゲームをスタートさせてぶっ飛んでしまったのだけれども、ナント、チェンの胴着の色を選ぶことができるんだ。一番気合いの入りそうな色で闘うことができるのはウレシイね。

コントローラーの使い方は一般的なカンフーものと同じで、レバーで上(ジャンプ)下(かがむ)と左右に動いて、プッシュボタンでパンチとキックができるんだ。操作そのものはカンタンに覚えられるよ。でも、足払いをしているときにレバーを持つ手をゆるめると、敵に背中を見せてしまうという情けないことになってしまう。あと、ジャンプに続く飛びゲリが少しやりにくかったようだ。

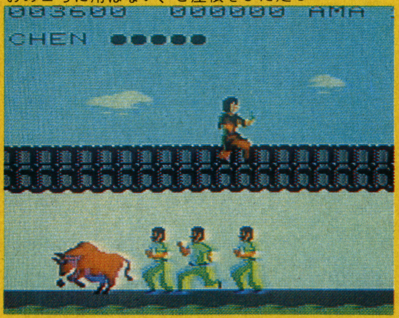
チェンを迎え撃つ敵はいろいろいるけど、最初にザクザクやってくるタオは全然強くないから、ソツなく決めておこう。タイミングをうまくつかめばラクショーだ。じつはこれには必殺ワザがあって、足払いだと百発百中で殺せるのだけど、いつまでたってもシーンが変わらないので意味なし。でもハイスコア狙いにはいいかもね。

ヌンチャクを持ったタオをやっつけると、20秒間ヌンチャクを使えるんだ。この間に進めるだけ進もう。

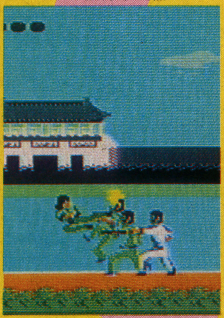
お次は壺(つぼ)(あるいは手裏剣(しゅりけん))攻撃だ。こいつは前後から、いろんな高さで飛んでくるよ。手裏剣は斜め上からも飛んでくる。パンチやキックで壊せるんだけれど、タイミングが難しい(うまく壊したと思ったら命中していることがよくある)から、よけまくるのもテクのうち。

壺攻撃にゼーゼーいう暇(ひま)もなく、こんどは牛が突進してくるぞ。うまく狙って一発かまそう。外れたら牛にひきまわされて、待つのは死のみ。敵に10発撃たれて、エネルギーが0になっても死んじゃうけど、チェンは全部で5人いるぞ(何かおかしな表現!?)。

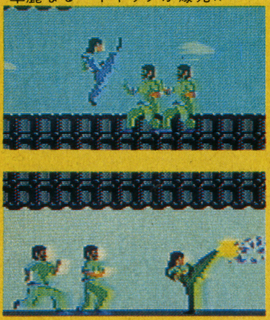
アレーッ!! もうページがねえじゃん。じつはまだゲームの前半部分なんだよね。これから先はもっともっとオモロイし、なんと2人プレイのときはマッチプレイもできるんだ(1Pでヨイと言ったアタシが悪かった……)。で、中華三昧(まい)も下火になってしまった今、中国三千年の歴史にひたろうではないか!!



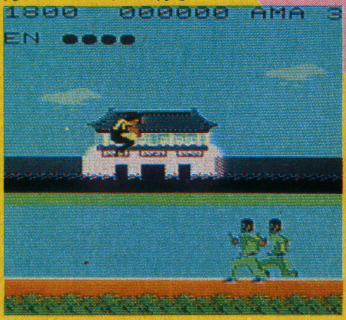
おめェらに用はない、と屋根をひた走る



とびゲリは強力な武器



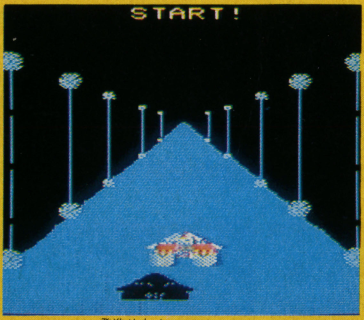
華麗なるハイキックが爆発!!



見よ!このジャンプ力を

カーブはスピードコントロールが難しい

3位以内じゃないと次のコースへ進めないぞ



音声合成で「LAUNCH！」って話すんだ

前方にいるのがおじゃま虫。さわるとタイムロスに

気分はジェットコースター!!

スタースピーダー

エポック

機種 スーパーカセットビジョン

価格 4,800円　　by 武井 司

すとおりい

時間旅行をも可能にする超光速航宙法が開発され、モータースポーツは宇宙にまで飛躍した。近頃では、恒星間を超高速で飛びまわるレーシングなども珍しくなくなってきているのだ。出場するレーシングカーはその船体を亜空間軌道上に乗せて相対性理論支配空間と分離し、2基の大型ワープ航法用推進機を使って加速するという超高速船であり、スタースピーダーと呼ばれていた……。

Are You Ready?

当然、用意はできている。後は「Launch!」の声がかかるだけだ。左手をアクセルとフェザー砲発射ボタンにかけ、右手はコントロールレバーをしっかりホールドしている。W—6.0（216光速）ものスピードがだせるスタースピーダーのパイロットになるまでの苦労が頭の中をかけめぐる。思えば長い道程だった。TX—1、ハング・オン……。今まで平面的なコースばかり走ってきた俺が、この3次元立体型コースを走りきれるだろうか？ 直線でタイムをかせげば、なんとかなるかもしれない。

すごいコースが目白押し、キミの好みは

この「スタースピーダー」の目玉は、なんといっても3次元立体型コース。ファンタジー、アドベンチャー、Aコース、Bコースの4つのサーキットに4レース場が存在するんだ。各レース場とも3次元をフルに活用した素晴らしいものばっかり。ジェットコースターもまっ青のループやスクリュー、スパイラルなんて難易度超A級のコースも設定されているから、今までのレーシングゲームとはひと味もふた味も変わった面白さがある。スピード狂ならこのジェットコースター感覚にしびれるはずだ。

急カーブ、ハイスピードのスリル十分

3Dグラフィックもなかなかのでき。坂あり、宙返りありの難コースを十分堪能させてくれるんだ。いうまでもないけど、一流レーサーになるには全コースを頭の中に叩きこんでおかなきゃダメ。頭の体操にもなるし、ハイスコアも上がるはずだ。カーブの位置や曲率を覚えていないと、カーブ手前で減速できずにコースガイド（赤）に激突してしまうぞ。

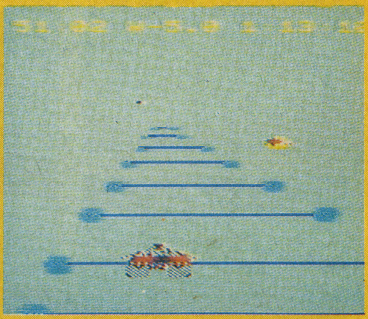
スタースピーダーには「ハイパージェット」という驚異的な加速装置も装備されているんだ。これを使えば瞬時に時空間を越えて最高速になる。だから、加速のタイムロスを最小限に抑えられるし、敵対車の追い越しもかんたんにできるんだ。しかし、とちゅうで解除できないので、カーブでONにするとかんたんにハマルことになるぞ！ 初心者は地道にアクセルを使うべきだ。

敵対車はフェザー砲でコース外に叩きだすこともできる。ただし、フェザー砲やハイパージェットはエネルギーが大幅に減っていくので無駄撃ちはしないようにネ。

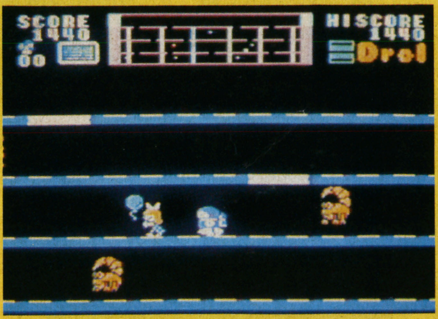
走路妨害をするおじゃま虫なんかもいて、ゲームをおもしろくしてるんだ。でも、他車やおじゃま虫なんかは接触してもタイムロスになるだけなんだ。ハング・オンみたいに派手な爆発シーンが欲しかったなぁ。

16コースすべてをクリアすれば一流だ

こういうときは奥の手のフェザー砲を使え！


ハイパージェットは直進路だけに使用すること！

キャラの個性がイマイチ――ドロール



宣伝では「勇敢なロボットの冒険コミカルゲーム」となってるんだけど、実際にゲームをやった感じはちょっと違うんだよね。敵キャラは、数はけっこう豊富だけど、動きが単調だから行動パターンさえつかめればまったくこわくない。おまけにスピード感もない。ないないづくめ……ってなわけじゃないけど、どーもいまいちおもしろくない。

ゲームのレベルとしては、バンバン撃つリアルタイムゲーム大得意の人にはつまらない、まあ初心者向きといったところ。

アップルゲームの移植はどんどんやってほしいけど、もうゲームとして古いものを今さらやってもツマラナイ。どーせやるなら新しいものを……。まあ、このゲーム、ヒマな人はやってみてくださいな。

跳んだり撃ったり大忙し――エレベーターアクション

とにかくレバー操作がむずかしかった（とはいえ、丸1日もやってたわけじゃないから、そうとも言い切れないんだけど）。

ゲーム内容はビデオゲーム版と同じようだね。必殺テクニックもしっかり使えるし、スピードの点でもまあまあ。なかなか、けっこう楽しめますよ、うん。敵が撃ってくる弾を、ジャンプしたりかがんだりして避けるスリル！ そして避けながらジャンプして、敵を蹴りたおす快感!! それだけあれば、残りのつまらなさなんて関係ないもんね!!

全体的に見ても、わりとイケル・・・ゲームです。なんといっても、敵を蹴りたおして下まで降りていく（当然、機密書類を持ってだよ）楽しさはおススメもの。でも、人によっては不向きな人もいるかも……。私は少し好き!!です。

どれから始める？よりどり3本!!

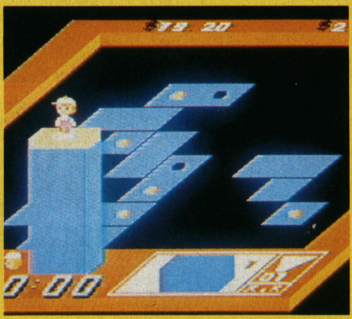
ドロール 価格4,300円

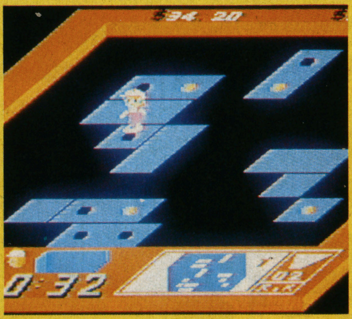
エレベーターアクション 価格4,300円

ロックンボルト 価格4,300円

（セガ） 機種 セガSC・SGシリーズ、マークIII　by 鎌田 良久

あれっ、帰れなくなった!?――ロックンボルト





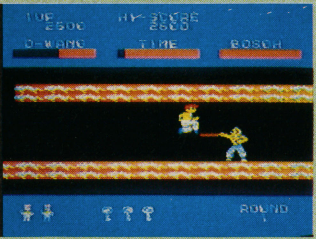
ハッキリいって私好きです、こーゆーの……。

鉄板にボルトを全部しめて、上の階へ行くエレベーターにもどる、とやることは単純なんだけど、時間制限あり、鉄板の配置指定ありと意外と多彩なパズルゲームなのです。調子よくやっても、行きはヨイヨイ帰りはコワイ……と、帰り道に悩んだり（BEEP11月号『ギョッくんのレビューBOX7』でも紹介してるから見てね）。

自分が操るキャラもかわいいヤツで、ボルトをしめたり、ゆるめたりするとき、クルクル立ったまま回るなんて芸当を見せてくれる。

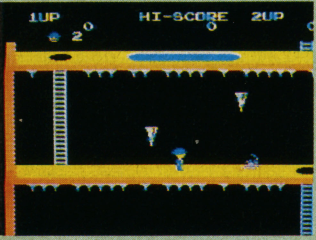
まあこの手のパズルゲームには好き嫌いがあるから無理にはすすめられないけど、好きな人にはやみつきになりそうな120面です。

ゲームTOPチャート



1 ドラゴン・ワン
▲さまざまな障害をさけ、行く手をはばむ難敵、悪魔の6人衆に立ちむかえ!

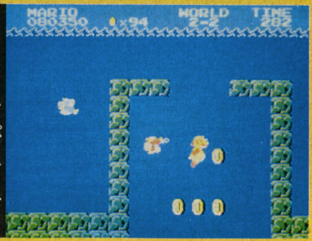
2 チャックンポップ
▲いとしいあのこを助けるため、チャックンはもんすた相手に大奮闘!



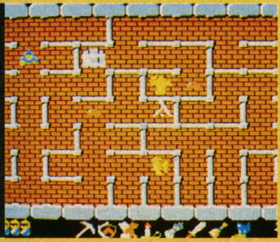
3 ピットフォールII
▲地下迷宮、鍾乳洞、廃坑にある莫大な宝物を捜し出す思考型ゲームだ。

ファミリーコンピュータ

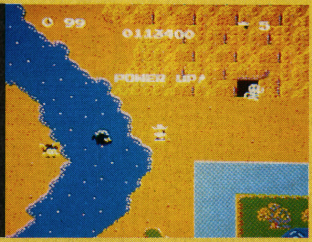
ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	1	スーパーマリオブラザーズ 任天堂 4,900円
2	—	チャレンジャー ハドソン 4,900円
3	9	シティコネクション ジャレコ 4,900円
4	2	ドルアーガの塔 ナムコ 4,900円
5	3	スパルタンX 任天堂 4,900円
6	4	プーヤン ハドソン 4,900円
7	—	ルート16ターボ サン電子 4,900円
8	—	ゼビウス ナムコ 4,900円
9	—	ゴルフ 任天堂 4,500円
10	—	ハイパースポーツ コナミ 4,500円



1 スーパーマリオブラザーズ
▲地上、地下、海、空へとマリオが大冒険。キノコ、花、星を取ればパワーアップだ!

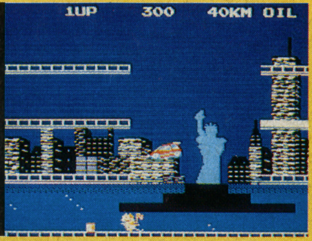


4 ドルアーガの塔
▲魔物たちがすむドルアーガの塔へカイを救いにたったひとりで大冒険。©㈱ナムコ



2 チャレンジャー
▲マリア姫を助けるため、メタモルフォセス号に乗ったチャレンジャーの物語。

5 スパルタンX
▲パンチ、キックでどんどん敵を倒す。人気のカンフーアクションゲームだ。



3 シティコネクション
▲世界各国をまたにかけ、ハイウエーをブッ飛ばすハラハラドキドキのカーアクション。

テレホビーデビューあべにゅう

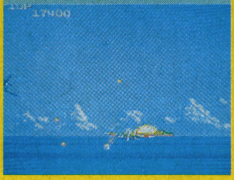
ファミリーコンピュータ
スペランカー(アイレム)

▲伝説のピラミッドをさがすキミのまえに、毒ガスやコウモリ、そして落とし穴が……。

ファミリーコンピュータ
ポートピア連続殺人事件(エニックス)

▲パソコンゲームでおなじみの人気アドベンチャーゲームがとうとうファミコンに登場。

ファミリーコンピュータ
スカイデストロイヤー(タイトー)



▲大空へまい上がった戦闘機を操縦して、敵機、戦艦などをバンバンやっつけよう。

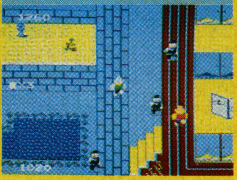
ファミリーコンピュータ
忍者じゃじゃ丸君(ジャレコ)

▲忍者くんの兄弟、じゃじゃ丸君が大あばれするアクションゲームだ。

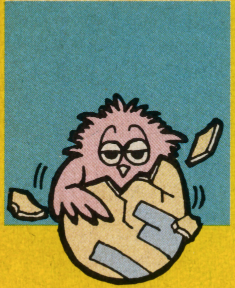
ファミリーコンピュータ
パチコン(東芝EMI)

▲パチプロをめざしているキミもそうでないキミもパチンコゲームで今日の運だめしを!

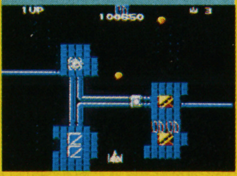
ファミリーコンピュータ
いっき(サン電子)



▲きびしい年貢の取り立てに、マッタをかけた勇気あるお百姓さんのアクションゲームだ。



ファミリーコンピュータ
頭脳戦艦ガル(デービーソフト)

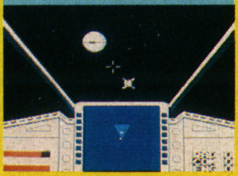


▲ジスタス-21は敵の惑星に潜入し、なんと100コのパーツをとらなければならない!

ファミリーコンピュータ
ヴォルガードII(デービーソフト)

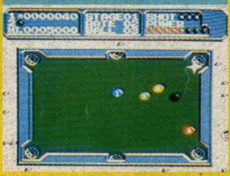
▲敵弾をたくみにかわして、巨大コンピュータ「ズイガム・ホルド」を破壊せよ。

ファミリーコンピュータ
スターラスター(ナムコ)



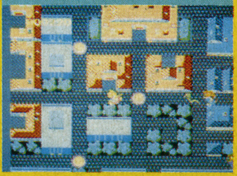
▲はるか彼方の星をめざして、宇宙への大冒険が今はじまる。©㈱ナムコ

ファミリーコンピュータ
ルナー・ボール(ポニカ)



▲面の形がとてもユニーク。とってもおもしろいビリヤードのシミュレーションゲーム。

ファミリーコンピュータ
おにゃんこタウン(ポニカ)



▲いじわるドッグをやっつけて、逃げだした子ネコ「マイケル」を捜し出せ!

テレホビー

☆協力店 ●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は昭和60年10月1日から10月31日まで。

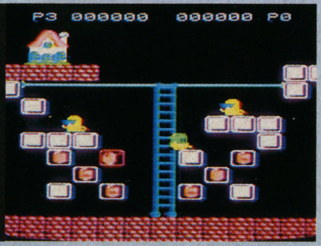
スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	—	熱血カンフーロード エポック社 4,800円
2	5	ポップ＆チップス エポック社 4,800円
3	—	スタースピーダー エポック社 4,800円
4	—	スーパーサッカー エポック社 3,800円
5	3	マイナー2049 エポック社 4,500円

1 熱血カンフーロード

▲悪人キルー族の罠を切り抜けるチェンのカンフーアクションゲームだ。

2 ポップ＆チップス



▲ミラクルワールドに閉じ込められた、ビッピたちを助けにいくポップとチップスのお話。

3 スタースピーダー

▲超高速宇宙船が壮大な宇宙空間を高速で飛び回るレーシングゲーム。

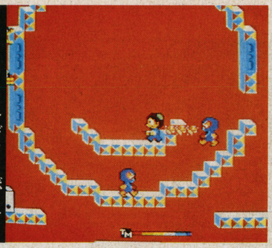
セガマークIII

ランク	前月ランク	ゲーム名・定価
1	—	ハング・オン セガ 4,300円
2	—	テディーボーイ・ブルース セガ 4,300円

1 ハング・オン

▲ビデオゲームでも人気ナンバーワンのハング・オンがセガマークIIIで楽しめる。

2 テディーボーイ・ブルース

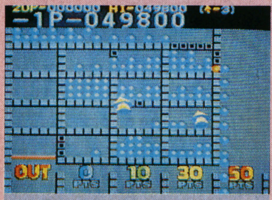


▲サイコロから飛びだすアオ・マスカラス、ダルマンなどをつぎつぎとやっつけよう。

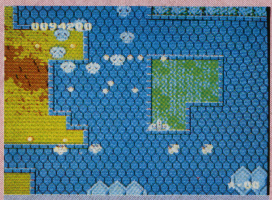
セガ SG・SC シリーズ

ランク	前月ランク	ゲーム名・定価
1	1	ドラゴン・ワン セガ 4,800円
2	—	チャックンポップ セガ 4,300円
3	3	ピットフォールII セガ 4,800円
4	—	ドロール セガ 4,300円
5	—	エレベーターアクション セガ 4,300円

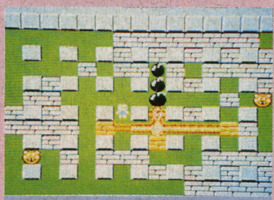
テレホビーニュース



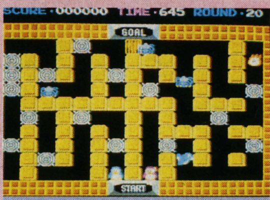
ファミリーコンピュータ ロットロット（徳間書店）



ファミリーコンピュータ エグゼド・エグゼス（徳間書店）

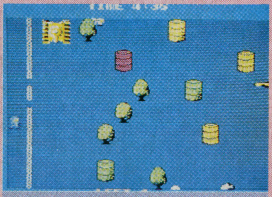


ファミリーコンピュータ ボンバーマン（ハドソン）

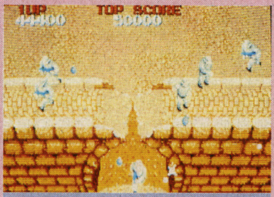


ファミリーコンピュータ バイナリーランド（ハドソン）

ファミリーコンピュータ マクロス（バンダイ）

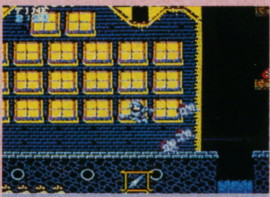


ファミリーコンピュータ ダウボーイ（コトブキシステム）



ファミリーコンピュータ 戦場の狼（カプコン）

※写真はビデオゲーム版



ファミリーコンピュータ 魔界村（カプコン）

※写真はビデオゲーム版

クリスマスやお正月を前に、何を買うか迷ってるBEEP諸君、今月もホットなニュースがいっぱいだ。

まず、ファミコン。磁気ディスクカードがいよいよ登場。ゲームは新作「ゼルダの伝説」「謎の村雨城」のほかに、カートリッジで発売された「ベースボール」「テニス」「ゴルフ」「サッカー」「麻雀」もカードとして発売される。以後毎月1作ずつ新作が発売される予定だ（ディスクカード1枚2500円。書き換え料1ゲーム500円。ゲーム解説書各500円）。

従来のカセットでは、コナミから「ツインビー」（1月1日予定。価格4900円）が、ジャレコから「アーガス」（2月予定）が、東芝EMIから「ハイドライド・スペシャル」（3月下旬・予価4900円）が、それぞれ発売予定となっている。

また、セガ・マイカードでは、「チャンピオンシップロードランナー」「ハングオンII」につづき、「倉庫番」「チャンピオン・アイスホッケー」が12月13日に、「ボンジャック」「ヒーロー」が同20日に発売となる。注目のセガ・マイカードマークIIIでは、「アストロフラッシュ」が12月13日に、「サテライト7」「ピットポット」が同20日にそれぞれ発売となる。価格はいずれも4300円。

読者 Beep プレゼント

今月も楽しいプレゼントがいっぱいだよ。読者ハガキで送ってネ！

応募要項

♡このプレゼントページの応募は152ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和61年1月8日必着
♡発表　本誌3月号（2月8日発売）誌

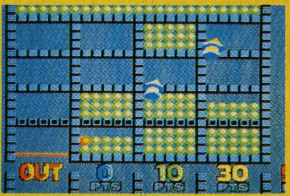
① MSX用BASIC／コンパイラ 2名

対応機種：MSX
提供：ハート電子工業
定価：15,000円
●キミの作ったBASICのプログラムをワンタッチでコンパイル！
とっても便利なソフト。

② エグゼド・エグゼス 3名

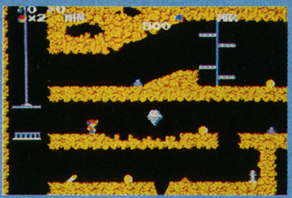
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：徳間書店
定価：5,200円
〈P28参照〉
●パウ、ウォップ、弥七、佐吉がじゃんじゃん現れて、もうたいへん。

③ ロットロット 3名



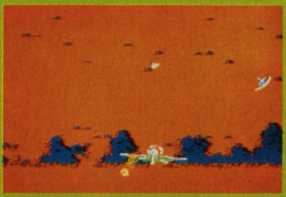
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：徳間書店
定価：5,200円
〈P41参照〉
●つぎつぎと出てくる玉をどんどん交換して高得点をかせぐ思考型アクションゲーム。

④ スペランカー 5名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：アイレム
定価：4,900円
〈P44参照〉
●部屋から部屋へボールを移動させる交換遊戯ゲーム。
キミの頭脳と判断力で、攻略せよ！

⑤ スカイデストロイヤー 3名

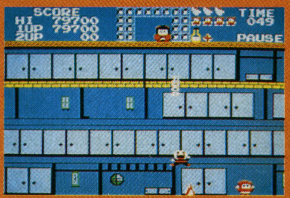


対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：タイトー
定価：4,500円
〈P32参照〉
●敵機との迫力ある空中戦ゲーム。魚雷で敵戦艦もやっつけられるんだ。

⑥ マクロス 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：バンダイ
定価：4,900円
〈P38参照〉
●変型ロボットゲームの元祖マクロスが、ナムコ開発、バンダイ発売で登場。やったぜ、ベイビー（古い？）。

⑦ 忍者じゃじゃ丸君 3名

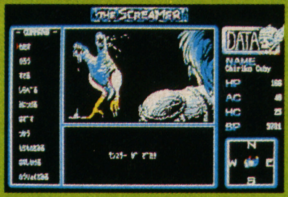


対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ジャレコ
定価：4,900円
〈P42参照〉
●あの「忍者くん」の姉妹版ソフト、キャラクターも可愛いし、隠れボーナスステージもあるゾ。

⑧ ツインビー 3名

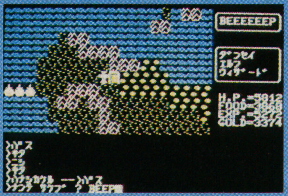
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：コナミ
定価：4,900円
〈P16参照〉
●友だちと協力すれば、より楽しいプレイが楽しめる。コミカルなアクションゲームだ。

⑨ ザ・スクリーマー 3名



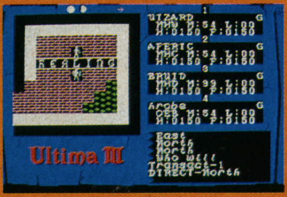
対応機種：PC-8801/mkII/SR
提供：ストラッドフォードコンピューターセンター
定価：7,200円
〈P125参照〉
●マンガ家東本昌平（はるもとしょうへい）デザインの素晴らしいグラフィックR.P.G.がついに出た！

⑩ ULTIMA II 3名



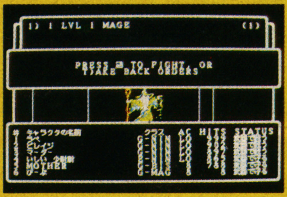
対応機種：
PC-88 5(2D) 1本 PC-98 5(2DD) 1本 FM-7 5(2D) 1本
提供：スタークラフト　定価：各14,800円〈P68参照〉
●時空を超えて展開されるR.P.G.の傑作。IIIを始める前にIIからやってね！

⑪ ULTIMA III 7名



対応機種：PC-88 5(2D) 3本
PC-98 5(2DD) 2本 FM-7 5(2D) 2本
提供：スタークラフト
定価：12,800円
〈P53参照〉
●謎の言葉「エクソダス」の意味を求めて、剣と冒険の旅が始まる。くわしくは本文を参照。

⑫ WIZARDRY 8名



対応機種：
PC-88 5(2D) 2本 PC-98 5(2DD) 2本
X-1 5(2D) 2本
提供：アスキー　定価：9,800円
〈P63参照〉
●美しいグラフィック、カナ・漢字・英語表示機能もついたゴキゲンな移植版を8人の読者に。

⑬ ファミコイン 10名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：タイトー
定価：100円
〈P141参照〉
●人気ゲームキャラクターをあしらった、便利なFC専用のコイン型パット。

必殺
操縦桿
そう じゅう かん
でやっつけろ
コクピット型ハンディスティック
今、主流のパソコンスティックをファミコンに。
ゲームに負けるな！
新兵器コントロールマシン。
ファミキソで突破!!
発売中
タイプI型 ¥3,980
〔セレクト、スタートスイッチ付〕
タイプII型 ¥3,800
〔2人目用のジョイスティックです。タイプIのソケットに差し込んでご使用下さい。写真参照〕
★お求めは、お近くのデパート、玩具店、スーパー、有名マイコンショップで!!
トップスイッチとベーススイッチが切りかわる！
切かえスイッチ
ハンディタイプだから操作姿勢は自由にできます。
セレクトスイッチ
スタートスイッチ
スイッチが回転
なんとワンタッチ
ファミリーキングは 斜め方向へスムーズに、そして手を放すとすみやかにセンターに戻り操作性はきわめて抜群です。またハードな操作に耐えられるよう丈夫な構造になっています。さらにファミリーキングはゲームのフィーリングにあわせてエンジョイできるようにスイッチ部を回転させたり、トップスイッチとベーススイッチを切り換えたりしてグッドポジションを得られるよう新しい機構をふんだんに取り入れてあります。思う存分に楽しんで下さい。
タイプII（2人目用）も接続は、簡単！ダブルスもまた楽しいョ！
タイプI型にタイプII型（2人目用）のコネクター差し込み口がついてます。
タイプIのコネクター
タイプIIのコネクター
ファミリーコンピュータ™専用コントローラー
FAMILY KING™
ファミリーキング
対応しないソフト 《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードライナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ《コナミ》けっきょく南極大冒険。（初期製品のみ）
●任天堂（株）の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
macro technica
スピタル産業株式会社
（〒）101東京都千代田区外神田1-16-1 ☎（03）251-2918（代）
入手困難の場合は当社までご連絡下さい。
※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。
○製品向上のため予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

TOKUMA SOFT
徳間書店のファミリーコンピュータ™用ゲームカセット
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です Nintendo®

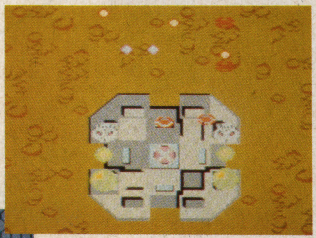
超浮遊要塞 EXED EXES™ エグゼドエグゼス

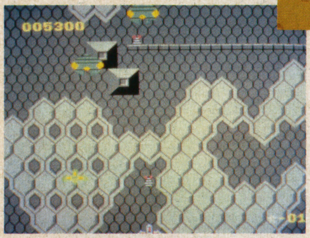
12月下旬発売!!

超浮遊要塞エグゼドエグゼスを撃ち落とせ!!

商品番号GTS EE
標準小売価格 5,200円

©CAPCOM・TOKUMA SHOTEN
MADE IN JAPAN





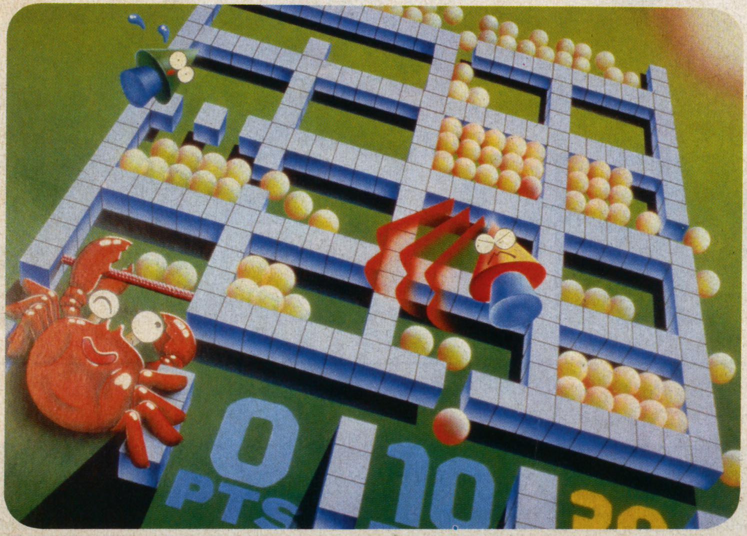
敵は不気味な昆虫！
ドクロも飛んでくるぞ
ボーナスエリアでPowをとると敵が
フルーツに変身しちゃう…
一挙に高得点のチャンス！
2人で同時にプレイできるよ

LotLot™ ロットロット

12月下旬発売!!

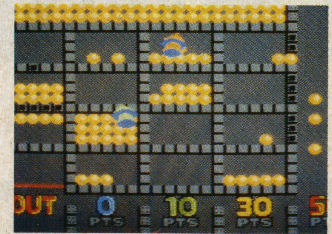
不思議な不思議なロットロット

商品番号GTS LL
標準小売価格 5,200円



キミニワカルカナ？

アクションゲームと
パズルゲームがドッキング
ボールを交換してポイントエリアに落とすと得点



赤いボールはいじわる、
なかなか落ちてくれないぞ
ゼットゾーンに気をつけろ、
カニがワイヤーを切りにくるよ

©TOKUMA SHOTEN・IREM CORP. MADE IN JAPAN

●製作・発売元…徳間書店 ●販売元…徳間コミュニケーションズ PHONE 03(591)9161

プレゼント

当社製品の中に入っているアンケートハガキにお答えの上、「カレンダーおくれ」と明記してお送りいただいた方の中から、抽選で2000名様に**ボーステック・オリジナルカレンダー('86年版)をプレゼント!!**

応援します

TRINITY

SST

BOTHTEC®

ボーステック株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1

TEL.(03) 407-4191

★当社製品の開発スタッフを求めています。(自宅開発可)

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。

PC-8801mkIISR(専用)	5"D	6,800円
PC-8801/mkII	5"D	6,800円
PC-6001mkII/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/6601SR	3.5"D	6,800円
PC-9801E/F	5"2D, 2DD	6,800円
X-1/X-1C/X-1ターボ	T	4,500円
X-1/X-1C/X-1ターボ	5"D	6,800円
FM-7/new77/77	T	4,500円
FM-7/new77/77	3.5"D	6,800円
FM-7/new77/77	5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカートリッジ	5,800円

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

今、ソフトは買う時代から書き換える時代へ!!

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

ディスクシステムはファミリーコンピュータのニューメディア

ディスクドライブ
RAMアダプタ
希望小売価格 15,000円

RAMアダプタ

1枚のディスクカードで様々なソフトに書き換えることができる。

ディスクカード1枚の記憶容量が、ROM式カセットの約3倍。

〝自分の記録〟を、ディスクカードに残すことができる。

ディスクドライブ

ディスクカード

ディスクカードは、パソコンに使用されているフロッピーディスクとは全く違う、渦巻き磁化記録方式の採用で高速度のデータの書き込み、読み出しをすることができます。

任天堂の工場でゲームソフトを書き込んだディスクカードに、解説本を付けて販売致します。

ディスクカード（ソフト）	希望小売価格	2,500円
解説本	希望小売価格	100円

ディスクドライブは、記録されたデータを専用特殊ヘッドを使って読み出したり、書き込んだりする装置です。

ディスクライターを使って、ディスクカードのゲームソフトを書き換えることができます。

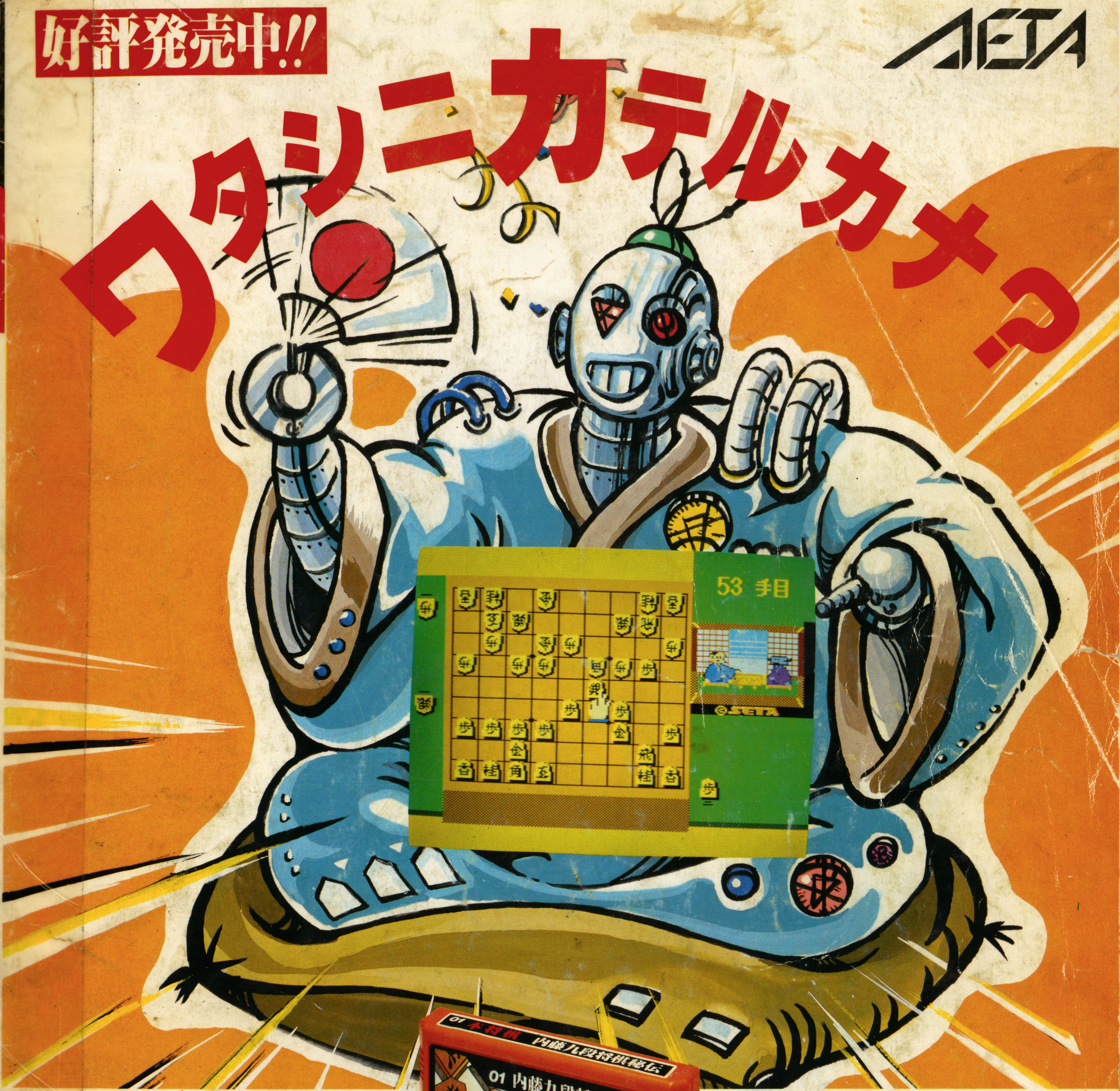
書換料（1ソフト） 500円

RAMアダプタは、ファミリーコンピュータ本体のカセットコネクタに差し込むと、〝書き換えができるROM式カセット〟の役割りを務めます。

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 TEL.(075)541-6113

Beep 1986 1月号
ビープ 1月号 昭和61年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻1号通巻14号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義 編集人・田鎖洋治郎 発行㈱日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四谷 営業☎03・261・4095 編集
特別定価



これはもう、本将棋。

●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 ¥4,500

● 全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルユメビル)

ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝

※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

雑誌 17659−1 ISSN 0910-7681 Printed in Japan